



ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

2/2018

März, April, Mai 2018

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

MEDAL OF HONOR

DIE GEBURT DER
WW2-SHOOTER

SONIC THE HEDGEHOG 2

Mit Teil 2 holte der rasende
blaue Igel sogar Mario ein

PLUS: Die Historie von Sega

EXPERTEN- NOSTALGIE

Starflight, Winter Olympiade
Heinrich Lenhardt

Planescape: Torment, Law of the West
Roland Austinat

Xevious, Rick Dangerous, bit Generations
Winnie Forster

Curse of the Azure Bonds, Heart of China
Mick Schnelle

Neutopia, Burning Steel: Atlantik
Michael Hengst

The Last Ninja
Knut Gollert

Nuclear War
Anatol Locker

40 JAHRE ATARI 2600

Die unendliche Geschichte
der 8-Bit-Konsole

ZX SPECTRUM: 35 SPIELE

Der Speccy konnte mehr
als nur traurig piepsen!

DIE GEBURT DER XBOX

Wie Microsoft seine erste
Konsole entwickelte

4 198 107 8 129 02 02

AIRAZOR

by **LC-POWER™**

800
1600
3200

DPI
CPI

3 DPI/CPI-
Einstellungen

125
500
1000

Hz

3 Polling-Rate-
Einstellungen



8 wählbare
RGB-Farben



5 Maustasten



Gaming-Maus - m810RGB

Gaming-Maus-Pad - mPAD-RGB

Erleben Sie AiRazor, die neue, hochwertige Gaming-Produktreihe aus dem Hause LC-Power!

AiRazor bietet Ihnen die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

Sei es eine perfekte Kühlung für Ihr System, ein ultrapräzises Handling bei der nächsten Gaming-Session oder einfach ein edles Design, welches der absolute Hingucker bei jeder LAN-Party ist, dies alles bietet Ihnen AiRazor!

AiRazor - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!



Gaming-Gehäuse



mechanische Gaming-Tastaturen



Gaming-Gehäuselüfter



Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

Anatol
LockerHeinrich
LenhardtKnut
GollertJörg
LangerMichael
HengstMick
SchnelleRoland
AustinatWinnie
Forster

retro* GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 2/2018

Neues Jahr, altes Spiel – es gibt wohl wenige Medien, die ihr Publikum so begrüßen würden. Schließlich befinden wir uns im Zeitalter der ständigen Innovation, Selbstoptimierung und Erfolgsvorhersagenüberfüllung. Alles wird immer neuer, schneller, toller. Wir schaffen allein dieselbe Arbeit, für die es früher noch drei Kollegen gegeben hätte. Freudig erledigen wir Aufgaben zwischen Mittagspause und Schlaf-App-Starten, für die wir früher zur Post, zur Bank, ins Reisebüro oder in ein Fachgeschäft gegangen wären. Selbst zum Obsthändler oder Metzger müssen wir nicht mehr selber stiefeln, Lieferdienste oder die „Prime“-Mitgliedschaft plus „Fresh“-Upgrade machen's möglich.

Auch Spiele werden nicht mehr bevorzugt physisch erworben, also mit Datenträger, Anleitung und Pappschachtel drumherum – sondern von Download-Shops. Wir kaufen sie auch nicht mehr wirklich, sondern erwerben eine Lizenz und die Hoffnung, der Server des Shops möge nicht dichtmachen. Das reicht den Herstellern noch nicht: Statt einzelner Werke, die irgendwann mal einen Nachfolger bekommen oder ein Add-on, wollen sie uns immer häufiger „Plattformen“ unterjubeln. Ein Spiel wie **GTA 5** oder **Star Wars Battlefront 2** ist dann nur noch die Anfix-Droge – in Wahrheit aber will uns der Hersteller im Online-Modus halten, uns kontinuierlich Map Packs und DLCs verkaufen, Season Passes aufzwingen und uns auch sonst zu Abonnenten seines „Games as a Service“ machen.

Da lobe ich mir doch Retro Games und alles, was dazugehört. Zugebenermaßen, die meisten Retrospele zocken meine Kollegen und ich heute am Emulator, schon aufgrund der viel einfacheren Erstellung von Screenshots. Oder, Asche auf mein Haupt, wenn gerade kein Mega Drive greifbar ist, ich aber noch geschwind ein Retro Revival zum rasenden Igel machen möchte. Dann kann ich **Sonic The Hedgehog 2** zum Beispiel offiziell aus dem Google Play Store auf das Redaktions-Android-Tablet laden, einen PS3-Dual-Shock-Controller anschließen und etwa drei Minuten nach Klick auf „Runterladen“ ohne jegliches Konfigurieren losspielen.



Doch am besten stehen die zugehörigen Packungen bei uns im Regal, wo sie viel präsenter sind als in einer virtuellen Pile of Shame. Wir besitzen sie als physische Kopien auf Datenträgern. Wir könnten, wenn das Android-Tablet zerbricht und der Laptop unter einer zwei Jahre alten Windows-10-Installation nur noch mühsam röchelt, die alten Konsolen holen, entstauben und die Spiele direkt auf ihnen starten. So ganz ohne Internet! Man kann Retro Games also anfassen, nach dem Umzug aus einer halb vergessenen Kiste ziehen – oder auch verlieren und ihren Verlust beklagen.

Aus diesen Gründen freue ich mich sehr über jede fertige Ausgabe von Retro Gamer: Ich kann sie in die Hand nehmen, sie falten, als Sonnenschutz verwenden und ohne größere Sorge auch in der Badewanne lesen. Darum freue ich mich auch über die (gar nicht mehr so neue) Rubrik **Full Set** von Winnie Forster, der jedes Mal echte, bei ihm befindliche und fotografierte Sammlerstücke vorstellt, mit Packungen und Co. Darum haben unsere Firmen-Archive immer noch eine zweckentfremdete Musikkassette als Erkennungsmerkmal.

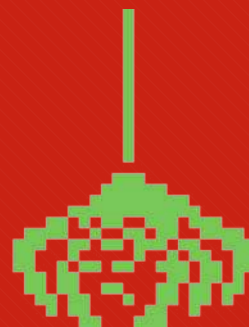
Und darum hoffen wir, dass ihr, werte Leser, euch den „Luxus“ eines physischen Hefts noch lange leisten werdet!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

retro GAMER

INHALT 2/2018

März, April, Mai



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

SONIC & SEGA

- 010 **Sonic The Hedgehog 2**
Bei der Entwicklung von *Sonic 2* kollidierten japanische und westliche Arbeitskultur
- 020 **Sonic 2: Klassiker trifft Moderne**
Igelgüte jenseits von Plattform und Zeit? Wir rasen auf Android mit PS3-Gamepad
- 022 **Die Historie von Sega**
Wir zeichnen Segas Geschichte nach, von 1965 bis zum Ende als Plattform-Betreiber

RETRO-REVIVAL

- 006 **Winter Olympiade**
Heinrich Lenhardt spielt den VC-20-Hit
- 040 **The Last Ninja**
Knut Gollert über bleibende Erinnerungen
- 072 **Law of the West**
Bekommt Roland am Ende die Bardame?
- 118 **Nuclear War**
Anatol Locker über Skrupel und Satire
- 138 **Neutopia**
Michael Hengst feiert den *Zelda*-Klon
- 150 **Heart of China**
Ein Ticket nach China für Mick Schnelle
- 182 **Rick Dangerous**
Winnie Forster zu Cores 2D-Abenteurer

HISTORIE & SCHWERPUNKT

- 032 **Medal of Honor**
Die Weltkriegs-Shooter-Serie hörte den Schuss nicht und unterlag *Call of Duty*
- 048 **Roman-Umsetzungen**
Spiele zu Filmen gibt es viele – hier aber geht es explizit um Buch-Versoftungen
- 170 **Ys**
Eine Rollenspiel-Serie, die alles anders machen wollte als herkömmliche JRPGs

FIRMEN-ARCHIVE

- 066 **Dynamix**
Bis zum Kauf durch Sierra war Dynamix ein führender Simulations-Entwickler
- 076 **Sierra – Die Adventure-Jahre**
Die Goldene Ära des Publishers – die nach dem Verkauf an CUC jäh endete

KLASSIKER-CHECK

- 008 **Planescape Torment**
Roland Austinat spielt das Text-monster-RPG und gibt Versionstipps zum heutigen Genuss
- 046 **Starflight**
Heinrich Lenhardt hat den Genremix erneut erlebt – und empfiehlt die Amiga-Fassung
- 064 **Great Naval Battles 1939–43**
Michael Hengst mag *Burning Steel: Entscheidung im Atlantik* immer noch gerne
- 102 **Xevious**
Winnie Forster über eine Automaten-Umsetzung, die zu spät kam
- 124 **Curse of the Azure Bonds**
Nach *Pool of Radiance* verbesserte SSI nicht die Technik, wohl aber die Story

EXPERTEN-WISSEN

- 058 **Laser Squad**
Als Vorläufer der *Xcom*-Serie ist Gollops Werk für Rundentaktiker hochinteressant
- 074 **Full Set: bit Generations**
Winnie Forster stellt die „Sieben Zwerge“ für den winzigen Game Boy Micro vor
- 120 **Ultimate Play The Game**
Der Überblick über alle Spiele von Ultimate für C64, Spectrum, VC-20, CPC und Co.

MAKING OF

- 042 **Zeewolf**
Spielejournalisten entwickelten Amiga-Hit
- 056 **Seaquest**
Wir tauchen mit Activision in die Tiefe
- 082 **Dark Chambers**
Die Heim-Fassung des *Gauntlet*-Prequels
- 140 **Star Paws**
Auch ohne *Roadrunner*-Lizenz gelungen
- 158 **Emerald Isle**
Ein Adventure, das sein Erfinder nie spielte
- 162 **Rasputin**
Nicht nur Ultimate konnte Iso-Adventures!
- 178 **Crash Team Racing**
Crash Bandicoot am Buggy-Lenkrad
- 184 **Toonstruck**
Virgins ambitioniertes Cartoon-Adventure

HARDWARE

- 084 **Die Geburt der Xbox**
Wie der weltgrößte Software-Konzern mit Macht ins Konsolengeschäft drängte
- 094 **40 Jahre Atari 2600**
1977 in den USA vorgestellt, kam der 2600 ab 1980 offiziell nach Europa
- 104 **35 Spiele: ZX Spectrum**
Auch in Deutschland war der „Speccy“ mit seinen Radiergummi-Tasten sehr beliebt
- 126 **PC Engine**
Unglaublich klein, unglaublich stark: Die PC Engine machte viele Spieler zu Importfans
- 152 **Amiga CD32**
Der beliebteste 1990er-Homecomputer als CD-Konsole: Was konnte da schiefgehen?

FÜR GENIESSER

- 112 **Unkonvertierte**
Spielhallen-Hits wie *Metamoqester*, die nie die Wohnzimmer-Geräte erreichten
- 114 **Atari-ST-Außenseiter**
Es gab viele tolle Titel für den ST, doch wir haben einige weniger bekannte Perlen für euch aufgespürt
- 134 **BBC-Micro-Außenseiter**
Das für BBC Micro entwickelte *Elite* kennt jeder, aber auch *Fortress* oder *Caving*?
- 144 **Auf dem Sofa mit Rob Zdybel**
Er war von ganz am Anfang bis zum bitteren Ende bei Atari – und packt aus
- 164 **Satellaview-Spiele**
BS Legend of Zelda ist einer der Titel, die aus dem Orbit ins Wohnzimmer kamen
- 190 **Homebrew**
Wir haben wieder empfehlenswerte Retro-Fanprojekte für euch aufgetan

RUBRIKEN

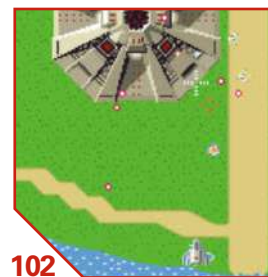
- 003 Editorial
- 004 Inhalt
- 192 Retro-Feed
- 194 Vorschau





RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.



Winter Olympiade

PURES C16-GOLD.



» PUBLISHER: KINGSOFT
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: C16 UND PLUS/4

Von Heinrich Lenhardt

Egal was sich in Pyeongchang auf den Pisten, Loipen und Eisflächen abspielt, ein Weltrekord ist Deutschland nicht mehr zu nehmen: Udo Gertz gelang die erstaunlichste wintersportliche Leistung, nämlich ein guter Winter Games-Klon auf dem untermotorisierten Commodore 16.

Alle vier Jahre wieder: Schneekanonen gehen in Stellung, Funktönare prüfen lächelnd ihren Kontostand und Sponsoren bombardieren uns mit Werbebotschaften. Medaillen werden vergeben und später vielleicht wieder einkassiert, abhängig von der Gründlichkeit der Dopingermittlungen. Zu den Begleiterscheinungen von olympischen Winterspielen gehören nicht nur Salzstangen-Diät und Zeitunterschieds-bedingter Schlafmangel, sondern auch Erinnerungen an glorreiche Momente der Vergangenheit. Zum Beispiel das „Wunder von Innsbruck“ 1976, die unerwartete Bronze-Medaille der deutschen Eishockey-Herren. Oder das „Wunder von Roetgen“ 1986, auch wenn es in diesem Jahr keine Realwelt-Olympiade gab, und erst recht nicht in diesem Aachener Vorort. Doch von dort aus brachte der deutsche Publisher Kingsoft ein Winter-Sportspiel unters Volk, das unerhörte Dinge aus einem allseits belächelten Billigrechner herausholte.

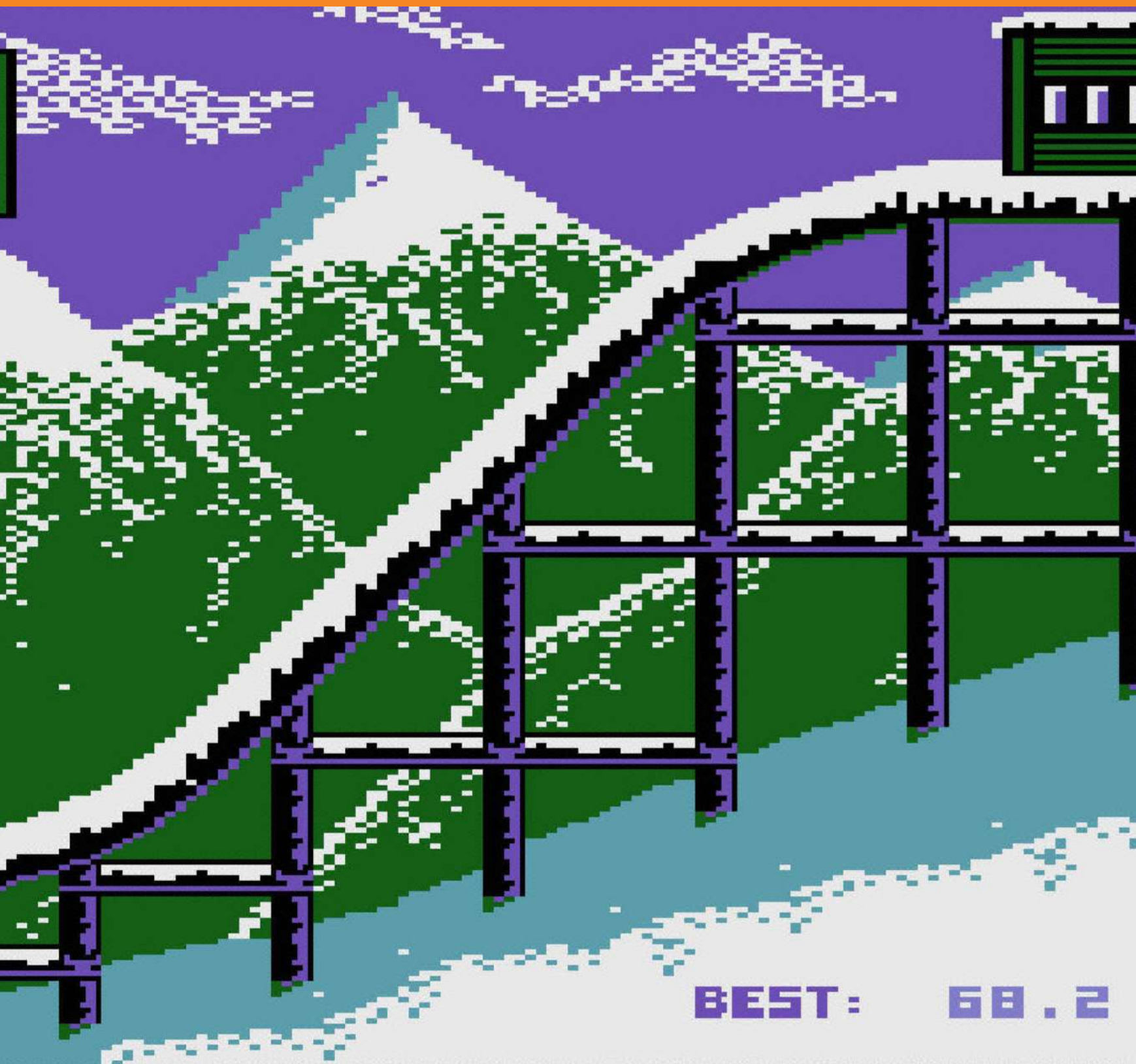
Keine Hardware-Sprites, nur 16 KByte Speicher, bescheidene Soundfähigkeiten: Im Vergleich zum etablierten 8-Bit-Marktführer C64 gab Commodores 1985 eingeführter Billigcomputer C16 eine traurige Figur ab. Als Kingsoft-Chef Fritz Schäfer dem Programmierer Udo Gertz nahelegte, so etwas wie Epyx' C64-Hit *Winter Games* auf dem C16 zu versuchen, klang das reichlich verwegen. Denn *Winter Games* wurde als C64-Vorzeigespiel gefeiert, dessen abwechslungsreiche Disziplinen mit hübschen Bildern und Animationen glänzten. „Eine C16-Version des Super-Sportspiels konnte eigentlich nur ein mittlerer Lacherfolg werden“, beschrieb ich in *Happy Computer 9/1986* die Erwartungshaltung. Umso verblüffter war ich über Gertz' fertiges Spiel: „*Winter Olympiade* ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder.“

Sechs Disziplinen, Eröffnungsfeier, Siegerehrung mit Nationalhymnen-Gedudel – ein Klon von *Winter Games*, keine Frage. Vier der sechs Disziplinen sind Epyx-kompatibel, mit eher subtilen Änderungen: Bei *Winter Games* springen wir nach rechts von der Schanze ab, bei *Winter Olympiade* nach links. Doch es gibt auch kleine spielerische Verbesserungen: Beim Eisschnelllauf-Sprintduell verdeutlicht eine Übersichtsanzeige die Abstände, und beim Skispringen wird besser gezeigt, wann man welche Körperhaltung einnehmen sollte. Die Paradedisziplin Biathlon fällt durch einen grünen Athleten der Kategorie „Ork im Schnee“ auf; am Schießstand sorgt das Zickzack des Visiers für eine besondere Herausforderung. Den gemächlichen Eiskunstlauf des Epyx-Vorbilds hat Gertz dankenswerterweise verschmäht, stattdessen gibt es zwei gut spielbare Ski-Alpin-Wettbewerbe mit beachtlichem 3D-Effekt. Selbst auf dem C64 wäre *Winter Olympiade* eine ernst zu nehmende Alternative zu *Winter Games*; auf dem minderbemittelten C16 ist der Titel eine Sensation!

Winter Olympiade wurde zum verdienten Hit, nachdem Commodore seine C16-Restbestände bei Aldi als „Computer-Lernpaket“ für 149 Mark verschleuderte. Gelernt haben die rund 200.000 Käufer auch, dass Kingsofts Sport-Sechskampf das beste Spiel für ihr neues System ist. Der moderate Preis von 29 Mark passte zu den begrenzten Computer-Budgets der Zielgruppe. Udo Gertz lieferte 1987 den beachtlichen Nachfolger *Sommer Olympiade* ab, da war die kurze Lebenszeit des C16 schon fast abgelaufen. Freiwillig hatte ich diesen Computer nur wegen seiner beiden Sportklassiker angefasst. Wenn ihr also eure Pyeongchang-Party plant, dann denkt nicht nur ans NES-*Ice-Hockey*, an *Winter Challenge* und *Winter Games*, sondern auch an dessen Edel-Klon *Winter Olympiade*. Mit dem Commodore-Emulator VICE erleben wir heute noch unser unterkühltes C16-Wunder. *

» RETRO-REVIVAL





BEST: 68.2



KLASSIKER-CHECK

Morale Failure: Run

Damage: 1

PLANE SCAPE TORMENT

Spell Cast: Horror

Game Paused

Ein namenloser Antiheld, der schon seit mehreren Hundert Jahren nicht sterben kann. In einer Welt, in der Genie und Wahnsinn ganz nahe beieinander liegen. Mit undurchsichtigen Begleitern, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen. Interplays *Planescape: Torment* ist ein Rollenspielklassiker, der selbst zwei Jahrzehnte später viele aktuelle Titel ganz schön alt aussehen lässt.

Während BioWare in Edmonton vor 20 Jahren gerade an *Baldur's Gate 2* wirkte, liebte sich Black Isle, die RPG-Abteilung von Interplay, die Infinity Engine der Kanadier. Damit erschufen sie zwei weitere AD&D-Rollenspiele: Dank des kurz vor Weihnachten 1999 veröffentlichten *Planescape: Torment* waren die langen Winterabende der Rollenspielfans gerettet; *Icwind Dale* hatte dann im Sommer 2000 das Pech, gegen *Diablo 2* antreten zu müssen.

Das Black-Isle-Team um Produzent Guido Henkel und Designer Chris Avellone brach mit der Geschichte des Namenlosen, der weder sterben kann noch seine Vergangenheit kennt, jede Menge Rollenspielkonventionen. Los ging es als Stufe-3-Krieger, während des Spiels ermöglichten kurze Gespräche einen Klassenwechsel zu Magier oder Dieb. Rüstungen? Fehlanzeige, stattdessen durften sich die Helden je drei auswechselbare Tätowierungen zulegen, die ihre Grundwerte verstärkten oder mit gleichzeitigen Schwächungen anderer Fähigkeiten für anspruchsvolles Kopfzerbrechen sorgten.

Anspruchsvoll auch die großartig geschriebenen, sogar von der New York Times gepriesenen Dialoge des Spiels. Nicht selten

passierte es, dass man zehn Minuten mit Tavernenbesuchern über Philosophie diskutierte und dafür dann sogar einen Batzen Erfahrungspunkte bekam – teils mehr als für das Meucheln von Schädelratten, Zombies oder Ganoven. Auf kein anderes Rollenspiel trifft bis heute der Begriff eines „Buchs zum Mitspielen“ mehr zu als auf *Planescape: Torment*. Dabei waren die Gespräche niemals langweilig, und auch nicht die über 100 Nebenquests, auch wenn sie mit der Haupthandlung nichts zu tun hatten.

Die pixelige Schräg-oben-Optik des Spiels war schon damals umstritten, und auch, dass sie näher an den Charakteren dran ist als etwa bei *Baldur's Gate*, was der Übersicht ein wenig schadet. Mancher Retro-Kenner wird sie aber (noch) heute als schick und detailliert empfinden. Der Soundtrack wartet mit Profisprechern auf, die orchestralen Ethno-Melodien verpassten Orten und Personen wiedererkennbare Leitmotive, wie in den Werken von Richard Wagner und John Williams.

Unter der Haube sorgte die Infinity Engine außerdem dafür, dass alles regelkonform zuging: AD&D-Standards wie die typischen neun Geminungen, Rettungswürfe, verzauberte Waffen und THACO-Boni sollten auch hartgesottene Rollenspiel-Fans in das ungewöhnliche Szenario locken.

Und was für ein Szenario das ist! *Planescape: Torment* spielt in und um die Stadt Sigil, in der alle Ebenen des D&D-Universums zusammentreffen. Gekonnt wechseln sich witzige, düstere, ernste und auch traurige Momente ab. Dazu tragen sieben mögliche Gefährten mit ih-

ren nicht immer ganz glattgekämmten Persönlichkeiten bei, darunter der brennende Magier Ignus, der großmäulige Totenkopf Morte und die mit irischem Akzent sprechende Diebin Annah. Die Mischung aus Endzeit, High Fantasy und einer Prise *Fallout* traf mitten ins Schwarze und wurde von vielen Spielern und Kritikern in den höchsten Tönen gelobt. Weil die Story des Namenlosen in sich abgeschlossen war, kam nie ein zweiter Teil auf den Markt – vom geistigen Nachfolger *Torment: Tides of Numenera* (2017) einmal abgesehen.

Von 2010 bis 2017 war auf GoG.com die Urfassung von *Planescape: Torment* erhältlich, mittlerweile gibt es dort nur noch die verschlimmbesserte „Enhanced Edition“ aus dem Hause Beamdog (die das Kreismenü entfernt und die native Monitorauflösung verwendet, was die Grafik winzig macht). Holt euch lieber die Urfassung, etwa auf Amazon oder Ebay, und sucht dann im Web nach „thunderpeel2001 torment“. Dieser Fan hat die besten Mods zum Spiel gesammelt, mit denen es auch heute noch ein echtes Vergnügen ist. Die Mods bringen etwa sinnvolle Hi-Res-Auflösungen oder schalten Quests und Dialoge frei, die es 1999 nicht mehr in die finale Fassung geschafft haben. ★



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Erfahrungspunkte ohne Kampf

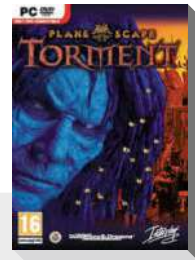
Die Bildschirmfotos dieses Klassiker-Checks sehen nicht von ungefähr ein wenig actionarm aus. Einerseits spielen wir unseren Helden nicht als Haudrauf, andererseits gibt's in *Planescape: Torment* wirklich viel zu reden und damit zu lesen. Unsere Helden erhalten oft mehr Erfahrungspunkte für schlaue Antworten als für kerniges Zuschlagen. Das ist erst ungewöhnlich, dann milde suchterregend, weil man wirklich alles von seinem Gegenüber erfahren will.

SACK UND PACK



Gut gerüstet ins Abenteuer

Auch ohne Rüstung tragen die Helden von *Planescape: Torment* ihre eigene Ausrüstung: Unser namenloser Held besitzt etwa Ohr- und Fingerringe, Tätowierungen und Armreif. Dazu kommt ein Slot für einen austauschbaren ... Augapfel. Vertrauter wirken die fünf Schnellleistenplätze für Heiltränke und Zauber, den Köcher für Fernkämpfer und vier Waffen – für den Einsatz gegen hieb-, stich- und schmetteranfällige Gegner. Ein Inventar darf natürlich auch nicht fehlen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY
- » **ENTWICKLER:** BLACK ISLE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1999
- » **GENRE:** ROLLENSPIEL

SCHLAG NACH



Freund, Feind und Quests

Das Tagebuch des Namenlosen erleichtert das Eintauchen in die Welt von Sigil. Hier notiert der Hauptdarsteller nicht nur seine jüngsten Erkenntnisse, sondern außerdem, wen er auf seinen Reisen getroffen hat – eine kurze Beschreibung inklusive. Dabei muss er bei null anfangen, denn sein früheres Tagebuch gilt als verschollen. Ebenfalls dabei: das Quest-Tagebuch, in dem offene und bereits erledigte Aufgaben mit kurzer Beschreibung verzeichnet sind.

RUNDE SACHE



Menüzugriff per Rechtsklick

Das gab es in *Baldur's Gate* noch nicht: Die Designer von Black Isle schrieben BioWare's Infinity Engine um und addierten ein praktisches Kreismenü, das man per Rechtsklick auf den Bildschirm zaubert. Über dieses hat jedes Gruppenmitglied Zugriff auf Waffen-, Trank- und Zauber-Favoriten sowie individuelle Fähigkeiten wie „Tote erwecken“ oder „Schlossknacken“. Das Spiel pausiert in diesem sowie anderen Menüs (die sich auch per Tastaturkürzel aufrufen lassen).

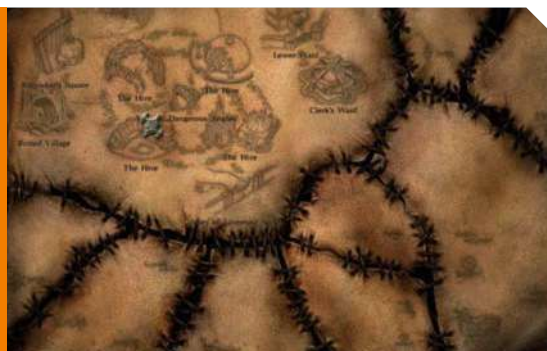
KARTENTRICKS



Kühler Kopf beim Navigieren

Ein Markenzeichen von vielen guten 2D-Rollenspielen: eine schön gezeichnete Umgebungskarte, deren Schlachtennebel sich mit zunehmendem Erkundungsgrad mehr und mehr lüftet. Schließlich gibt sie den Blick auf einen komplett freigelegten Dungeon frei – ein erhebendes Gefühl! Schön auch, dass man eigene Notizen auf der Umgebungskarte eintragen darf: Auch diese Funktion hatten die Black-Isle-Programmierer der Infinity Engine antrainiert.

HAUTSÄCHLICH



Absolut wasserfest

Stoffkarten? Wie altbacken! In *Planescape: Torment* werden insbesondere Weltkarten auf getrocknete Haut gezeichnet. Wir hoffen, dass der frühere Besitzer von dieser hier nichts mehr davon mitbekommen hat – garantieren können wir es bei den Verhältnissen in Sigil aber nicht. Lasst euch von der Übersichtlichkeit der Karte nicht täuschen: Nicht einmal nach zwölf intensiven erneuten Spielstunden hatten wir jeden der abgebildeten Orte besucht!

Was die Presse sagte ...



PC Player 02/2000: 89 %

„Durch sein einzigartiges Szenario erinnert *Torment* mich sogar eher an *Fallout* als an ein klassisches AD&D-Spiel. Wenn Sie *Planescape: Torment* nicht spielen, entgeht Ihnen einer der besten Titel des ausgehenden 20. Jahrhunderts.“ (Roland Austinat)

GameStar 02/2000: 82 %

„Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das Dialog- und Rätsel-lastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend.“ (Heinrich Lenhardt)

Was wir denken

Durch den Community-Support ist die Ur-Version von *Planescape: Torment* noch heute ein Muss für jeden Rollenspieler, der den Blick über den Ritter- und Drachentellerrand nicht scheut. Drehbuch und Musik spielen auch 2018 in der Oberliga mit.

MAKING OF

SONIC **THE HEDGEHOG** **2**



1992 BEKAM DAS SEGA TECHNICAL INSTITUTE DEN AUFTRAG, EIN NEUES SONIC-SPIEL ZU ENTWICKELN. RETRO GAMER BERICHTET ÜBER DIE KURZFRISTIGE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE.

» [Mega Drive] Die Mystic Cave Zone ist voll von versteckten Fallen.



SCHON GEWUSST?

Die Cyber City Zone in *Sonic 2* trug ursprünglich den schrecklichen Namen Genocide City Zone.



Unmittelbarer Erfolg ist ein zweischneidiges Schwert. Viele Musiker scheitern am berühmten zweiten Album, mit dem sie eigentlich an ihr Debütwerk anknüpfen wollen. Eine ähnliche Gefahr lauerte auch auf Sega und *Sonic The Hedgehog*: Mit dem ersten Teil lösten sie sich aus dem Schatten der Konkurrenz und konnten zum Big Player Nintendo aufschließen. Es stand völlig außer Frage, dass *Sonic The Hedgehog 2* kommen musste.

Umso überraschender erscheint es, dass Sega einen der Hauptverantwortlichen des Sonic-Erfolgs von dannen ziehen ließ. Der bekannte Designer Mark Cerny berichtet: „In dem Jahr, in dem ich das Sega Technical Institute aufbaute, pendelte ich regelmäßig zwi-

schen diesem im Silicon Valley und dem Sega-Hauptquartier in Tokio hin und her. Auf einer meiner Reisen erfuhr ich, dass Yuji Naka, der Programmierer und vielleicht wichtigste Mann hinter dem ersten Sonic, das Unternehmen gleich nach Abschluss der Entwicklung verlassen hatte. Das war wie ein Schock. Naka war brillant! Er zeichnete auch für Arcade-Umsetzung wie *OutRun* oder das Spiel *Phantasy Star* verantwortlich. Bei Sega war er ein Star wie Yu Suzuki gewesen.“

Mark wollte sich mit der Nachricht nicht abfinden und versuchte alles, Yuji Naka zurückzuholen. „Es war nicht schwierig, ihn ausfindig zu machen. Ich hatte in Tokio viele Jahre lang im selben Großraumbüro wie er gearbeitet. Seine Beweggründe waren simpel: die geringe Bezahlung, viele Überstunden sowie die fehlende Anerkennung und Unterstützung durch das Management.“

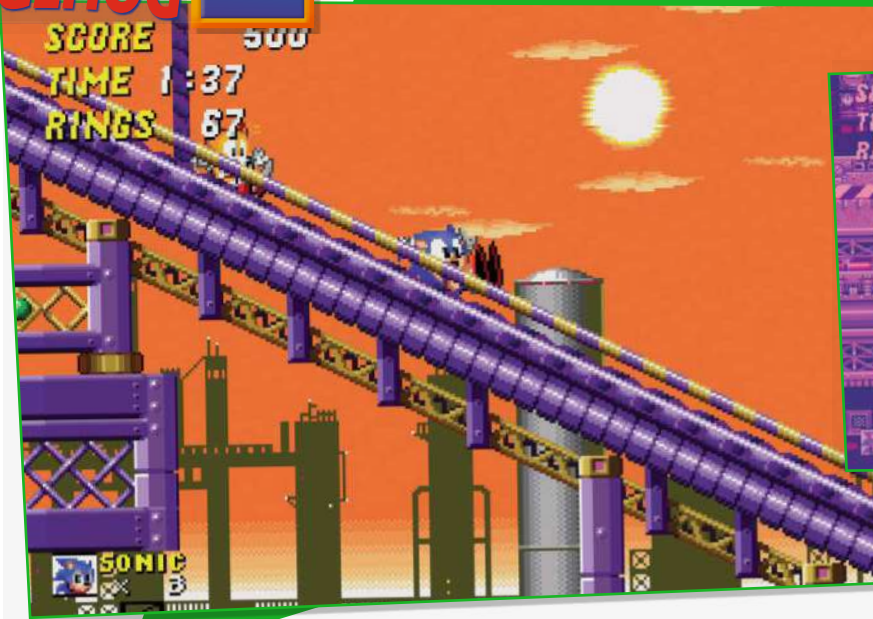


» [Mega Drive] Die Pinball-Action in der Casino Night Zone führte zu dem Spin-off *Sonic Spinball*.

Das Gehaltsproblem erklärte sich wie folgt: Als Mitarbeiter des Tokio-Hauptquartiers erhielt Naka einen Lohn nach dem Dienstalter.

Tantiemen gab es keine. Genau das wollte Mark zu seinem Vorteil einsetzen: „Meine Idee war, dass wir ihn viel besser entlohnen würden, wenn er zu STI in die USA kommt. Es stand noch gar nicht fest, welches Spiel wir machen sollten, doch dieses Mal sollte er auch finanziell davon profitieren, wenn er einen neuen Hit abgeliefert.“ Yuji Naka ließ sich überzeugen und ►

SONIC THE HEDGEHOG 2



» [Mega Drive] Die Chemical Plant Zone sollte eigentlich erst spät im Spiel kommen, weshalb sie relativ schwierig ist.

»ZU BEGINN DACHTE ICH OHNE KLAARE ZIELE ÜBER DAS SPIEL NACH.«

HIROKAZU YASUHARA



► schloss sich Marks Team an. Mit an Bord kamen auch Hirokazu Yasuhara, der Game Designer des ersten *Sonic The Hedgehog*.

Mit zwei Schlüsselfiguren des ursprünglichen Teams konnten die Arbeiten an *Sonic The Hedgehog 2* beginnen. „Für uns bei STI war offensichtlich, dass wir Sonic 2 machen“, fährt Mark fort. „Wir bewarben es für eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft 1992, was für uns elf Monate Entwicklungszeit bedeutete. Eine der Führungskräfte aus dem Marketing meinte herablassend, dass das zu wenig sei.“ Wie Mark weiter ausführt, war das Verhältnis zwischen Marketing- und Entwicklungsteam ohnehin angespannt. „Derselbe Marketing-Mitarbeiter wollte unserem Studioboss mal das gesamte Spiele-Line-up vorschreiben. Für einige der Titel hätten wir nur fünf Monate Zeit bekommen. Das war komplett unrealistisch, hielt ihn aber nicht davon ab, den Boss als „unkooperativ“ zu bezeichnen.“

Game Designer Yasuhara erinnert sich: „Zu Beginn dachte ich ohne klare Ziele über das Spiel nach. Ich ging von zwei Jahren Entwicklungszeit aus.“ Yasuhara hat in den vergangenen Jahren einige seiner ehemaligen Konzepte veröffentlicht. Eines davon umfasste eine Zeitreise-Geschichte, in der Robotnik die Welt übernahm und Sonic ihn in der Vergangenheit aufhalten musste. Übernommen wurde die Story aber erst von einem anderen Team für *Sonic CD*.

Denn plötzlich kam alles wieder ganz anders, wie uns Mark verrät: „Zwei Monate später erfuhren wir, dass

Die Entwickler hatten mehrere Ideen, wie sie *Sonic The Hedgehog 2* im Vergleich zum Vorgänger verbessern könnten. Ein Anfang

war, dass der blaue Igel noch schneller wurde. Im ersten Spiel war die maximale Laufgeschwindigkeit noch gedrosselt worden. Auch das Move-Set sollte erweitert werden. „Fast jeder von uns war dafür, den ‚Spin Dash‘ einzuführen“, erklärt Yasuhara. Durch Kriechen und Springen konnte der Spieler Sonic an Ort und Stelle in eine Drehung versetzen. Ließ man ►



» [Mega Drive] Die Bossgegner sind nur selten eine Herausforderung.

SCHON GEWUSST?

Die Mirage Saloon Zone in *Sonic Mania* wurde von einem Mockup-Wüstenlevel eines *Sonic 2*-Screenshots inspiriert.



CRUNCH TIME

Dank der Prototypen, die in den letzten Jahren an die Öffentlichkeit gelangt sind, lassen sich die letzten Wochen der Entwicklung sehr genau nachverfolgen ...

18. SEPTEMBER 1992, 14:26 UHR

- Der Titelschirm des Spiels besteht aus einem Prototyp-Bild.
- Alle Levels sind eingebaut, die Grundlayouts sind fertig.
- Die Levelgrafiken von Hidden Palace Zone und Wood Zone wurden entfernt.
- Sonic stirbt, wenn er in der Unverwundbarkeitsphase nach Schaden in Stacheln fällt.



Wer hat Akt 2 geschafft?
Kleiner Tipp: Kein blauer Igel. Also...

25. SEPTEMBER 1992, 11:00 UHR

- Neue Attract-Mode-Demos wurden aufgezeichnet und ins Spiel integriert.
- Das Spiel wird schwieriger, da viele Extrapunkte durch andere Items ersetzt wurden.
- Die Flipper und Crawl-Gegner in der Casino Night Zone wurden so platziert, dass sie nicht kollidieren.
- Die Oil Ocean Zone wurde durch noch mehr Stachelfallen erweitert.
- Die Wing Fortress Zone wird schwieriger durch das Entfernen von Ringen.
- Der Boss in der Death Egg Zone spawnet jetzt ganz rechts im Level.
- Die Farben für Super Sonic Unterwasser wurden korrigiert.
- Super Sonic verwandelt sich nach dem Schild am Levelende in seine normale Form zurück.
- Special Stage 6 erhält ein neues Objekt-Layout.
- Die Ringanforderungen für Special Stages 3 bis 7 wurden erhöht.
- Das Ende von Super Sonic wurde korrigiert.

Das Spiel wurde finalisiert und geht in die Produktion.



Wirkt diese Stelle nicht unfair?
Dann macht sie einfacher!

21. SEPTEMBER 1992, 10:06 UHR

- Der finale Titelschirm wurde eingebaut.
- Emerald Hill Zones wird einfacher durch neue Ringe und die Verschiebung von Gegnern.
- Aquatic Ruin Zone wird einfacher durch neue Ringe und das Entfernen von Gegnern.
- Die Slot Machines in der Casino Night Zone erhalten Belohnungs- und Bestrafungs-Code.
- Kleinere Anpassungen bei Objektplatzierungen in der Mystic Cave Zone.
- Fehler in der Boss-Arena der Oil Ocean Zone (Sonic fällt durch Öl).
- Boss der Death Egg Zone wird schwieriger.
- Überbleibsel von Gegnergrafiken und -Code in Hidden Palace Zone entfernt.
- Stachel-Verhalten wurde korrigiert.
- Eine Transformationssequenz für Super Sonic wurde hinzugefügt.
- Die Special Stages 1 bis 5 und 7 haben einige neue Objekt-Layouts erhalten.
- Eine Vorabversion der Endsequenz wurde eingebaut.

Bring Sonic dazu, ohne Klonen das Flugzeug zu steuern.



22. SEPTEMBER 1992, 16:47 UHR

- Der Titelscreen wurde um ein Trademark-Symbol ergänzt.
- Das Layout der Aquatic Ruin Zone wurde durch das Versetzen von Säulen und Wechseln der beweglichen Plattformen angepasst.
- Das Layout der Hill Top Zone wurde durch das Umplatzen von Ringen und Gegnern angepasst.
- Die Wing Fortress Zone wird durch neue Ringe und umplatzierte Items leichter.
- Der Boss in der Wing Fortress Zone wird einfacher (Laser zerstören keine Plattformen mehr).
- Die Transformationssequenz von Super Sonic wurde korrigiert.
- Die Ringanforderungen für die Special Stages 2, 4 und 5 wurden gesenkt.
- Die Special Stages haben neue Farben bekommen.
- Im Anschluss an das Spiel laufen die Credits ab.

24. SEPTEMBER 1992, 17:27 UHR

- Die Oil Ocean Zone erhält Stacheln unter einer Ölbrutsche, um einen Bug zu vermeiden.
- Die Metropolis Zone erhält Stacheln über Schraubpfaden, um einen Bug zu vermeiden.
- Ein Bug in der Wing Fortress Zone wurde entfernt (Super Sonic springt nicht mehr in den Tod).
- Der Unsterblichkeits-Funkel-effekt wurde durch einen neuen ersetzt.
- Sonic und Tails verlieren am Ende des Levels ihren Schild.
- Tails erhält ein eigenes Continue-Icon.
- Das Ende von Tails wurde ins Spiel integriert.
- Ein Bug beim Ende von Super Sonic sorgt für Grafikfehler.
- Die Credits wurden um weitere Mitarbeiter ergänzt.

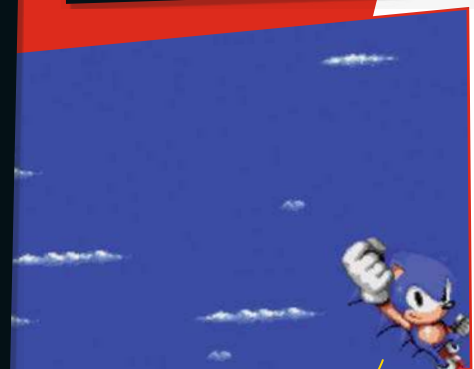
24. SEPTEMBER 1992, 7:25 UHR

- Der finale Levelauswahl-Bildschirm wurde hinzugefügt.
- Die Oil Ocean Zone wurde durch mehr Stachelfallen erweitert.
- Die Boss-Arena der Oil Ocean Zone wurde gefixt.
- Die Metropolis Zone wird durch neue Checkpoints leichter.
- Die Metropolis Zone schickt den Spieler jetzt nach Akt 3 in die Sky Chase Zone.
- In der Sky Chase Zone ist im Tails-Modus Sonic der Pilot.
- Die Death Egg Zone löscht Checkpoint-Daten ab sofort korrekt und verhindert damit einen Sterbe-Bug.
- In den Grafiken am Levelende wird Tails nicht mehr Sonic genannt.
- Die Endgrafiken für Super Sonic wurden zum Spiel hinzugefügt.

29. SEPTEMBER 1992, 9:33 UHR

- Die Mitteilung am Ende der Casino Night Zone wurde um wenige Pixel erhöht.
- Ein Glitch in Zusammenhang mit den Ringbildschirmen und der 999-Ringe-Begrenzung wurde entfernt.
- Bugs in Zusammenhang mit bestimmten Objekten und Verletzungen wurden gefixt.
- Ein Grafikglitch beim Teleport im Zwei-Spieler-Modus wurde entfernt.
- Ein Tippfehler bei Thomas Kalinske in den Credits wurde korrigiert.

Das Spiel geht als Revision 01 erneut in die Produktion.



Wer hat denn die
Finalszene verbockt?
Sonic muss in die
Mitte!

SONIC THE HEDGEHOG 2



SONIC 2 MIT EXTRAS

Die Mega-Drive-Version ist nicht die einzige Möglichkeit, *Sonic 2* zu spielen.

Wie die meisten der ersten *Sonic*-Spiele wurde auch *Sonic 2* für diverse Systeme umgesetzt. Einige der Umsetzungen erhielten eine ganz besondere Zuwendung, wodurch gewisse neue Versionen dem Original sogar vorzuziehen sind. Die Sammlung *Sonic Jam* für den Sega Saturn etwa enthält alle vier Mega-Drive-Teile und erlaubt euch, als Knuckles zu spielen. Zusätzlich gibt es zwei neue Schwierigkeitsgrade, die die Levels durch weitere Plattformen leichter machen, sowie einen Time-Trial- und einen Chaos-Emerald-Modus.

Sonic 2 für iOS und Android erschien 2013. Es wurde von Christian Whitehead und Simon Thomley an die Breitbild-Displays angepasst und um Achievements und Knuckles als Charakter erweitert. Die größte Neuerung ist ein exklusiver und als versteckter Level integrierter Abschnitt aus dem Hidden Palace mit neuen Grafiken, neuen Gegnerattacken und einem neuen Boss.

Ebenfalls erwähnenswert ist *3D Sonic The Hedgehog 2*. Die 2014 von M2 für den 3DS veröffentlichte Fassung fügt dem Spiel einen Ring-Saver-Modus und einen freischaltbaren Super-Sonic-Modus hinzu, mit dem ihr die Special Stages überspringen könnt. Durch die 3D-Funktion des Handhelds erhalten die Hintergründe zudem mehr Tiefe.



SCHON GEWUSST?

Das Handbuch für *Sonic 2* zeigte das Titelbild aus einem Prototyp anstatt der finalen Fassung.

► die Tasten los, schoss der blaue Igel in einem Affenzahn los und kam auch steile Hügel ohne Anlauf nach oben.

Außerdem wurde ein Multiplayer-Modus entwickelt. Laut Yasuhara war der von Anfang an vorgesehen. „Ich wollte Sonic einen Freund zur Seite stellen. In meiner Vorstellung hatte *Sonic 2* zwei Charaktere.“ Miles „Tails“ Prower, so sein Name, war ein kleiner Fuchs, der im Solospiel von der CPU gesteuert wurde und Sonic nicht von der Seite wich. Wollte nun aber der Bruder, die Schwester oder ein Freund mitspielen, ließ sich Tails jederzeit mit dem zweiten Controller übernehmen. Tails diente aber nicht nur für Koop-Zwecke. „Naka-san zauberte herum und kam mit einem gut funktionierenden Duell-Racing-Modus im Splitscreen um die Ecke“, schwärmt Mark. Der Modus war und ist übrigens eine der wenigen Gelegenheiten, den Interlaced-Modus des Mega Drive in Aktion zu sehen.

Darüber hinaus wollte man die Spieler mit einer besonderen Bonusebene beeindrucken. Der aus diesem Vorsatz entstandene Pseudo-3D-Level in einer Halfpipe ging zu großen Teilen auf die Kappe von Tim Skelly. Durch sein 3D-Rendering entstand ein Achterbahn-ähnliches Spielgefühl. Weitere Grafiken wurden von Yasushi Yamaguchi beigesteuert. Das eigentliche Design der Stage ist dem *Shinobi*-Director Yutaka Sugano zuzuschreiben.

Trotz der optischen Pracht gibt Mark jedoch zu, dass das eigentliche Spiel-



» [Mega Drive] Nach den Loopings aus dem ersten Teil gab es nun auch Korkenzieher.

»WIR HATTEN GUTE
UND WIR HATTEN
VIELE NICHT SO
GUTE ZEITEN.«

CRAIG STITT

prinzip in der rotierenden Bonusstage des ersten *Sonic* gelungener war. Dennoch lohnte sich das Absolvieren der Bonuslevels: Wer alle sieben Chaos Emeralds und 50 Ringe sammelte, wurde mit einem goldenen Super Sonic belohnt, der enorm schnell und unsterblich war, während er einen Ring pro Sekunde verlor.

Sonic 2 musste größer als sein Vorgänger werden, weshalb dem Team erlaubt wurde, ein Modul mit 8 MBit zu verwenden – das erste *Sonic* hatte nur 4 MBit zur Verfügung. Der Extraspeicher brachte vor allem Abwechslung, also mehr Animationen, mehr Gegner, mehr Musik. Letztere wurde erneut von Masato Nakamura komponiert, der auch Bassist in der beliebten japanischen Band Dreams Come True war. Der Soundtrack zu *Sonic 2* entstand zur selben Zeit wie deren Bestseller-Album *The Swinging Star*. Es ist also kein Zufall, dass das Endthema von *Sonic 2* und der Song *Sweet Sweet Sweet* dieselbe Melodie haben.

Verglichen mit dem ersten Teil gab es in *Sonic 2* rund doppelt so viele Levelthemen. Diese passten zum Zeitreise-Plot, wurden jedoch aus dem Zusammenhang gerissen. Die Dinosaurier in der Hill Top Zone sollten eigentlich in der Urzeit auftauchen, während die Chemical Plant Zone ursprünglich als Zukunftssetting gedacht war. Auch die Casino Night Zone mit ihren Slot-Maschinen und Pinball-Mechaniken war nicht ohne Grund verhältnismäßig futuristisch. Yasuhara verrät ein wenig mehr zu Letzterem: „Als ich in *Sonic* Sprungfedern einsetzte, erinnerten mich diese an Flipperautomaten.“ Die Idee für die Sky Chase Zone, in der *Sonic* auf den Tragflächen eines Doppeldeckers mitreist, stammte aus Hayao Miyazakis Anime *Future Boy Conan*.



» [Mega Drive] Die beliebten Half-Pipe-Speziallevels kamen auch nach *Sonic 2* regelmäßig zum Einsatz.

» [Mega Drive] Die Boxen im Multiplayer-Modus enthielten zufällige Items – auch negative.



Angesichts der ganzen Zusatzinhalte war für die Entwicklung von *Sonic 2* ein deutlich größeres Team nötig als noch im Erstling. Das Team im Sega Technical Institute bestand sowohl aus japanischen als auch amerikanischen Entwicklern. „Rund ein Dutzend Leute aus Japan sollte das Rückgrat von STI bilden“, erinnert sich Mark. Allerdings wurde nicht allen Programmierern das von Sega beantragte US-Visum gewährt, weswegen letztlich doch mehr Amerikaner ins Boot geholt wurden. „Für Projekte wie *Dick Tracy* oder *Kid Chameleon* war das völlig in Ordnung. Bei einem Spiel, das einen Qualitätsstandard wie *Sonic 2* erreichen sollte, sorgte es dagegen für eine Herausforderung. Außerdem konnten sich die amerikanischen und japanischen Teamkollegen kaum miteinander unterhalten. Ich hoffte darauf, dass die erfahrenen japanischen Programmierer für die neuen amerikanischen Entwickler wie Mentoren sein würden. Doch das trat nicht ein.“

Craig blickt ebenfalls mit gemischten Gefühlen auf die multikulturelle Teamstruktur zurück. „Wir hatten gute Zeiten und wir hatten viele nicht so gute Zeiten. Die Lernprozesse hielten sich in Grenzen. Yasuhara war sehr umgänglich und blickte nie auf die Amerikaner herab. Bei Yamaguchi war es ähnlich. Naka aber war ein arroganter Mistkerl. Er hatte überhaupt kein Interesse, mit uns zu zusammenzuarbeiten.“

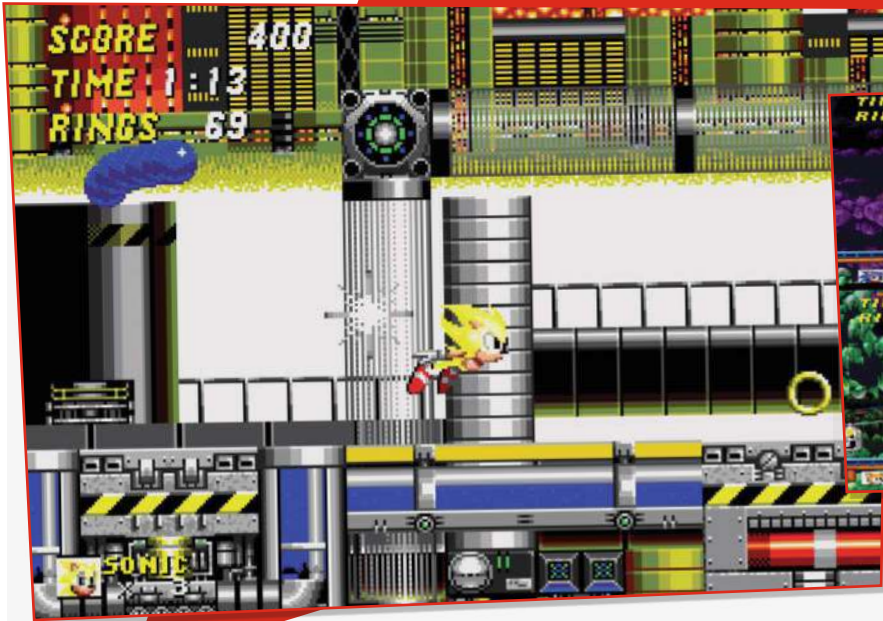
Aus Yasuharas Sicht war die größte Schwierigkeit, einen gemeinsamen Artstyle zu finden. „Der Lead Artist Yasushi Yamaguchi versuchte, die ganzen Stile seiner Kollegen für Levels und Gegner gleichzeitig unter einen Hut zu bringen, während er seine eigenen Designs entwickelte. Jina Ishiwatari sollte ihn dabei

**SCHON
GEWUSST?**

Die Cheat-Codes in *Sonic 2* sind besondere Tage. Die Levelauswahl ist der Geburtstag von Yuji Naka, der Debug-Modus der von *Sonic 2*.



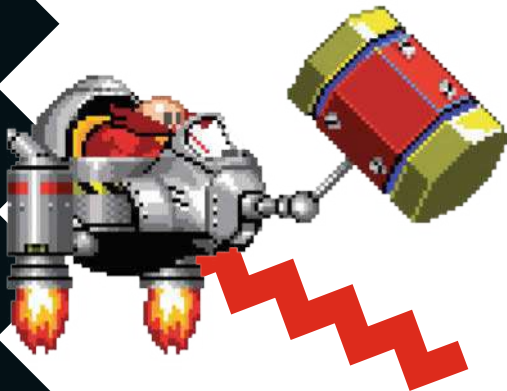
SONIC THE HEDGEHOG 2



» [Mega Drive] Im Duell müsst ihr sowohl Ringe sammeln und Item-Boxen zerstören als auch als Erster ins Ziel kommen.

»VIELE DER DESIGNER WAREN SAUER, DASS IHRE LEVELS RAUSGESCHNITTEN WURDEN.«

CRAIG STITT



SCHON GEWUSST?

Aufgrund von falsch platzierten Ringen ist es unmöglich, perfekte Wertungen in den zweiten Akten der Aquatic Ruin Zone, Casino Night Zone, Mystic Cave Zone, Oil Ocean Zone und Metropolis Zone zu erhalten.

► unterstützen. Doch Yasushi fand dennoch keine Zeit zum Schlafen.“ Craig bestätigt die Probleme: „Yamaguchis Designs waren unglaublich, der Kerl war eine echte Maschine. Er hat enorm viele Überstunden geschoben und seine Levels immer weiter perfektioniert. Obwohl die Chemical Plant Zone heute schon toll aussah, konnte sie am nächsten Tag ganz anders und nochmals schöner aussehen.“

Auch Craigs eigene Baustellen waren davon betroffen. „Neben der berühmten Hidden Palace Zone ging auch die Oil Ocean Zone auf meine Kappe. Beim Oil Ocean kam Yamaguchi rein und überarbeitete den Hintergrund. Das tat weh, aber ich konnte nichts dagegen sagen, weil ich mit meinem bisherigen Design selbst nicht zufrieden war.“ Craig gefiel auch sein Hintergrund für den Hidden Palace nicht. Er hoffte, dass Yamaguchi wiederum Hand anlegen würde, doch diesmal wartete er vergeblich. Aufgrund von Zeitproblemen wurde der Abschnitt dann aus der finalen Version von *Sonic The Hedgehog 2* entfernt.

Überhaupt fanden sehr viele bereits erstellte Inhalte nicht den Weg ins Spiel. „Es gab massig verschwendete und ungenutzte Designs in *Sonic 2* – mehr als in jedem anderen fertiggestellten Spiel, an dem ich je gearbeitet habe“, bestätigt Craig. „Viele der Designer waren sauer, dass ihre Levels rausgeschnitten wurden.“

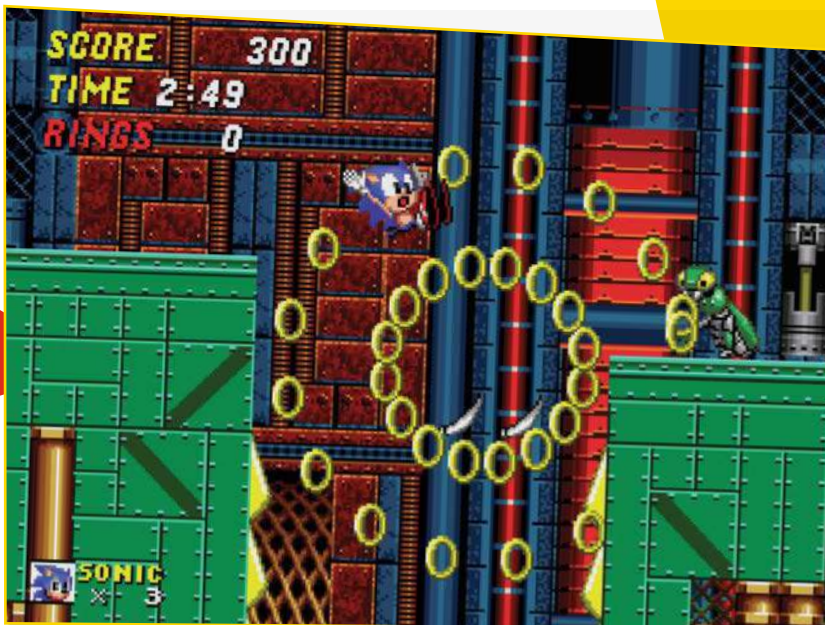
Und wie sich herausstellte, waren hauptsächlich die Levels der Amerikaner von STI betroffen: „Zurückblickend glaube ich fast, dass ich der einzige Nicht-Japaner war, dessen Levels in *Sonic 2* gelandet sind...“

Yasuhara erklärt die Kürzungen damit, dass ihnen am Ende der neun Monate schlicht die Zeit ausging. „Während der Entwicklungsphase hatten wir kaum Zeit zum Schlafen. Ich lebte in der Welt von *Sonic 2*.“ Er beteuert, dass er am liebsten alle Inhalte behalten hätte. „Wenn ich könnte, würde ich gerne meine eigene Originalversion von *Sonic 2* erstellen.“

Als es auf die Deadline zugeht, wurden Bugs behoben, der Schwierigkeitsgrad ausbalanciert und das Spiel für die Veröffentlichung poliert. Zum ersten Mal vom Anfang bis zum Ende durchspielbar war *Sonic 2* erst 48 Stunden vor dem ersten Release-Build! Doch selbst diese Version hatte noch einige Probleme und wurde daher nur für die ersten Module verwendet, bis ein paar Tage später ein überarbeitetes ROM folgte.

Sega zog die Veröffentlichung von *Sonic 2* im ganz großen Stil auf. Bereits Anfang 1992 bewarb man es mit den ersten Mockup-Screenshots, die aber auf existierenden Assets basierten. Im Sommer wurde eine spezielle Prototyp-Version an den Kindersender Nickelodeon verschickt. Die Händler erhielten Promomaterial wie Countdown-Tafeln und T-Shirts als Vorbestellerbonus. Selbst über einen holografischen Modulaufkleber wurde zwischenzeitlich nachgedacht.

Die größte Leistung von Sega war, dass *Sonic The Hedgehog 2* fast zeitgleich auf der ganzen Welt in den Handel kam – Anfang der 90er Jahre alles andere als selbstverständlich. Sega feierte diesen planerischen Triumph und ließ riesige Aufkleber mit der Aufschrift „The Great Sonic 2 Shipment“ für die damalige



Fracht-Fluglinie Emery Worldwide anfertigen. Am Flughafen von London Heathrow wurden die Flugzeuge von 50 Sonic-Darstellern begrüßt. In Japan wurde das Spiel ab dem 21. November 1992 verkauft, in Nordamerika und Europa war es schon drei Tage später so weit – der von Sega „Sonic 2sday“ getaufte Release-Termin lag rechtzeitig vor Thanksgiving und dem großen Run auf Weihnachtsgeschenke.

Bei den Kritikern schlug der Überschalligel fast überall mit voller Geschwindigkeit ein. Von 92 Prozent in der *Sega Zone* über 94 Prozent von *Mega*, *Sega Pro* und *CVG* ging es bei den Briten hoch bis auf 97 Prozent in der *Sega Force*. Die 82 Prozent aus der deutschen *Power Play* 1/93 erschienen da im Vergleich schon fast niedrig. Dennoch lobte Tester Knut Gollert: „Die unterhaltsam designten Levels sind vollgestopft mit neuen Gegnern, witzigen Überraschungen und abgefahrenen Gags.“ Dem zweiten Charakter Tails konnte er jedoch nur wenig abgewinnen: „Die Idee mit dem kleinen Tails ist zwar ganz amüsant, lässt den Spielspaß zu zweit jedoch nie so recht aufkommen.“

Richard Löwenstein bewertete *Sonic 2* in der *Mega* 4/93 mit 80 Prozent und kreierte fehlende Neuheiten an: „Ansonsten hat sich Sega für Sonics zweiten Auftritt nicht gerade mit Innovationen bekleckert, statt sechs Levels sind nun halt zehn Abschnitte zu durchflitzen, und die Bonusrunde präsentiert sich im fieschen 3D-Look.“



» [Mega Drive] In der Wing Fortress Zone muss Sonic den Windböen trotzen.

RAIDERS OF THE LOST ART

Im Folgenden stellen wir euch eine Auswahl ungenutzter Levels, Gegner und Animation aus *Sonic 2* vor.

HIDDEN PALACE ZONE

■ Dieser Bereich sollte einer der ersten Levels im Spiel werden. Nach dem Sommer 1992 wurde jedoch nicht mehr daran weitergearbeitet.



WOOD ZONE

■ Der dichte Wald wurde unserer Recherche nach bereits früh gestrichen und kam nur in einem Prototyp (ohne Gegner und mit Kollisionsfehlern) zum Einsatz.



CASINO NIGHT ZONE

■ Die an Flippertische angelehnte Stage sah anfangs ganz anders aus. Neon-Farben und Spielkarten waren omnipräsent.



BREMSSCHWELLE

■ Im ersten geleakten Build wurde Sonic verletzt, wenn er mit hohem Tempo dort hineinraste. Ein Glück, dass die Designer hier die Schere ansetzten.



TITELBILDSCHIRM

■ Der erste Titelschirm von *Sonic 2* enthielt wie in Teil 1 einen scrollenden Hintergrund des ersten Levels, der in den 8-Bit-Versionen eingesetzt wurde.



SPRITES

■ Viele Gegner und Items blieben ungenutzt...



TAILS GEWINNT

Wir schauen uns Sonics Fuchsfreund genauer an.

Bedingt durch geplanten Zwei-Spieler-Modus benötigte Sonic einen Begleiter. Yasushi Yamaguchi designte daraufhin den Fuchs Miles Prower, sein Spitzname Tails erklärt sich durch seinen doppelten Schwanz. War er anfangs nur ein Anhängsel des blauen Igels, machte er sich schnell einen Namen unter den Fans des Spiels.

Auch wenn Tails hin und wieder äußerst nervig war (zum Beispiel, wenn er am Ende einer Bonusstage die Ringe verlor), gilt er heute als einer der beliebtesten Begleiter Sonics. Es verwundert daher nicht, dass er auch ein paar eigene Spiele spendiert bekam, die wir euch an dieser Stelle vorstellen möchten.

TAILS AND THE MUSIC MAKER

SEGA PICO

■ In diesem Edutainment-Spiel für Segas oft vergessene Kinderkonsole sollten die Kleinen in Verbindung mit leichter Plattform-Kost und Pinball-Action etwas über einfache Musikkonzepte und Instrumente lernen.



TAILS' SKY PATROL

GAME GEAR

■ Das Shoot-em-up war ursprünglich Japan-exklusiv, fand aber seinen Weg auf diverse Sammlungen. Lasst euch auf keinen Fall von der niedlichen Grafik blenden – das Spiel hat es in sich und ist stellenweise frustrierend schwer.



TAILS ADVENTURES

GAME GEAR

■ Dieser Plattformer ist das beste Spiel der Solokarriere von Tails. Stärker als die Sonic-Titel setzt Tails Adventures auf Puzzleelemente. Um die Levels zu beenden, stehen dem Fuchs Bomben sowie diverse Gadgets zur Verfügung.



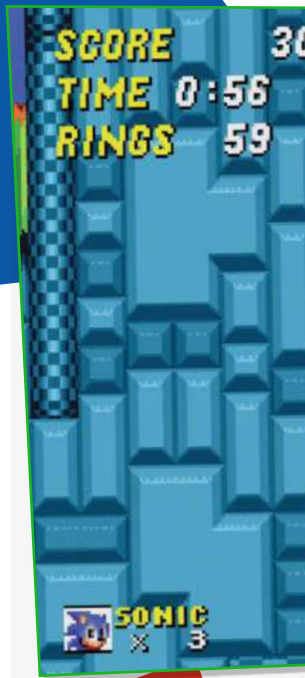
»MANCHMAL GLAUBTE ICH, DASS SONIC IM BILDSCHIRM WIRKLICH LEBTE.«

HIROKAZU YASUHARA

► International auseinander gingen die Meinungen vor allem beim Schwierigkeitsgrad. Die einen fanden es zu leicht, die anderen empfanden es gegenüber dem Erstling als viel härter. So uneinig sich die Tester in dieser Angelegenheit waren: Sehr viele Mega-Drive-Besitzer wollten das Spiel unbedingt haben. Mehr als sechs Millionen Exemplare von *Sonic The Hedgehog 2* wurden verkauft, das zweitbeste Ergebnis aller Spiele für die Sega-Konsole.

Beim schnell begonnenen Nachfolger verzichtete man aber auf den schwierigen Mix aus amerikanischem und japanischem Personal. Craig kommentiert das so: „Alles in allem hatte ich das Gefühl, dass unsere Zusammenarbeit gut gelaufen war. Bei Naka war aber klar, dass er anders dachte. Als man mir mitteilte, dass ich der Senior Artist für *Sonic 3* sein sollte, war ich stolz und begeistert. Doch Naka schoss dazwischen. Er sagte, er würde *Sonic 3* nur mit

» [Mega Drive] Sonic und Tails sind im Doppeldecker zu Robotniks fliegender Festung unterwegs.





» [Mega Drive] Die Hill Top Zone war ursprünglich in der Vergangenheit – daher die Saurier.

einem rein japanischen Team machen. Außerdem forderte er ein eigenes Büro für „seine“ Leute mit eigenen Keycards.“ Craig und seine amerikanischen Kollegen wurden daher für das Spin-off *Sonic Spinball* eingeteilt.

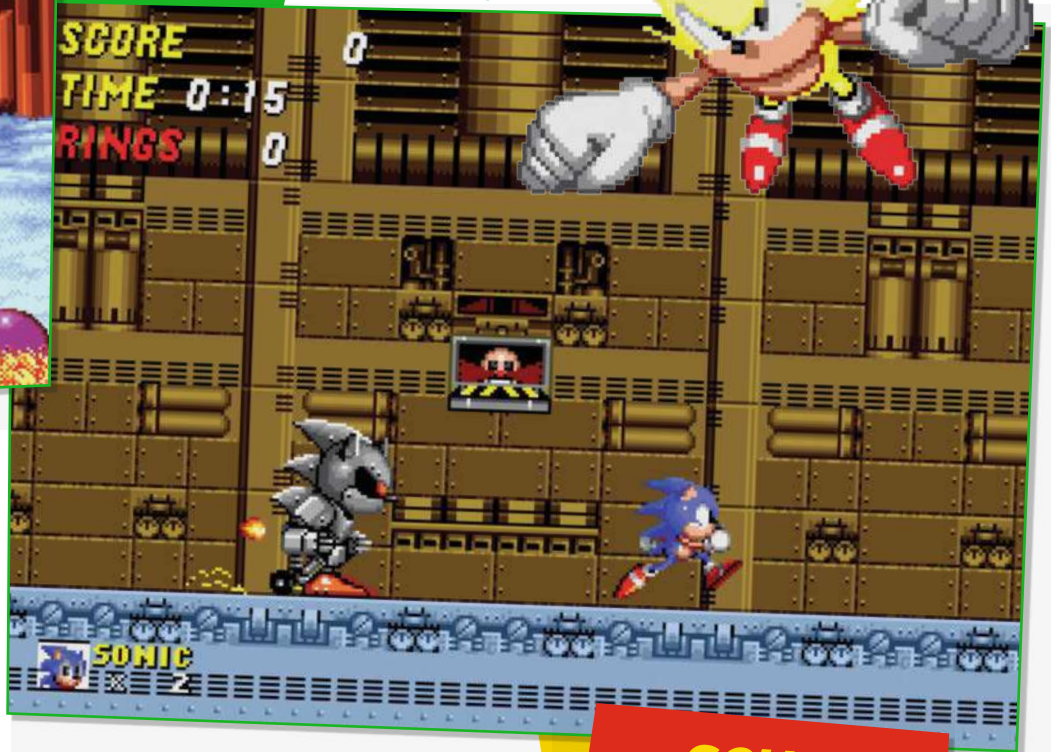
Mark war zu diesem Zeitpunkt bereits von Sega weitergezogen. Von den Querelen bei Sega Technical Institute erfuhr er dennoch. „Natürlich hatte es in meiner Verantwortung gelegen, die Beziehungen zwischen den zwei Gruppen zu pflegen. Ich bedauere, dass ich nicht mehr Zeit für ein multikulturelles Miteinander investiert habe.“ Yasuhara, der an *Sonic 3* weiterarbeitete, ergänzt: „Der multikulturelle Mix war sinnvoll. Es passte nur nicht zu einem Projekt mit einem solch straffen Terminplan.“

Trotz der internen Anspannungen gibt es keinen Zweifel an der Leistung der Entwickler. *Sonic 2* war ein riesiger Verkaufserfolg und konnte

seinen Vorgänger in den Augen vieler Spieler noch einmal überbieten. Mark ist sich jedoch beim Vergleich von Teil 1 und 2 weniger sicher: „Bei *Crash Bandicoot* oder auch *Uncharted* waren die Nachfolger klar besser als die ersten Teile. Dort gab es noch mehrere Fehlritte, aus denen für die Fortsetzungen gelernt wurde. *Sonic The Hedgehog* war anders, es war einfach



» [Mega Drive] Im Racing-Modus schaltet *Sonic 2* in den Splitscreen.



» [Mega Drive] Vor dem finalen Boss müsst ihr einen Metall-Doppelgänger besiegen.

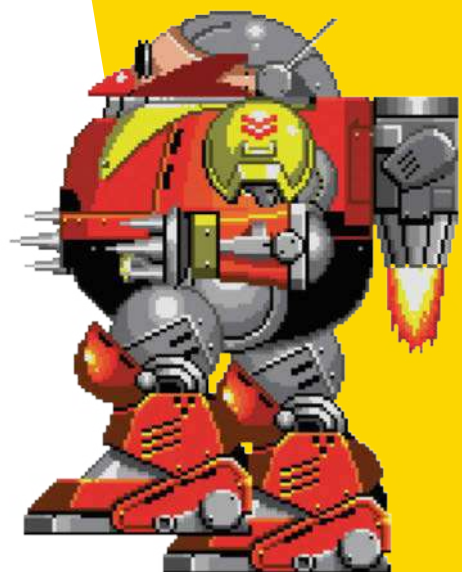
magisch. Als ich *Sonic* zum ersten Mal spielte, war es frisch, Spaß und wunderschön. Mein Lieblingsmoment war die Sequenz mit dem ansteigenden Wasser. Es war eine nahezu perfekte Vermischung von Technologie, Kunst und Animation. Meine Meinung weicht daher ein wenig ab. Trotzdem war auch *Sonic 2* ein tolles Spiel, und ich bin dankbar, daran beteiligt gewesen zu sein.“

Craig schlägt sich ins Lager derjenigen, die *Sonic 2* für eine Steigerung halten: „Egal wie gut das erste Spiel ist, das zweite ist zumindest ein wenig besser. Damit lieferten die Entwickler den Titel, den sie schon beim ersten Mal im Sinn gehabt hatten, den sie aber aus Zeit- oder Technikgründen nicht ganz hinbekommen hatten. Ein anderes gutes Beispiel hierfür ist *Spyro The Dragon*: Die meisten der coolen Elemente wie das Schwimmen in *Spyro 2* wollten wir schon im Original haben, als uns die Zeit ausging. Gerade die kleinen Dinge wie Sonics Spin Dash können sich stark auf das Gameplay auswirken. Außerdem ist der Stil gefestigt.“

Zum Abschluss wollen wir noch Yasuhara zitieren. Er erinnert sich an eine surreale Erfahrung während der Entwicklungsphase: „Manchmal glaubte ich, dass Sonic im Bildschirm wirklich lebte. Ich hatte das Gefühl, ihn mit neuen Levels und Gimmicks zufriedenzustellen zu müssen, damit ihm nicht langweilig wird. Vielleicht lag es am Schlafmangel. Aber dann wieder denke ich, dass es nur dann zu solchen Situationen kommen kann, wenn ein Charakter etwas Magisches besitzt.“

SCHON GEWUSST?

Der japanische Originalname von Dr. Robotnik, Eggman, taucht in *Sonic 2* auf der Seite der fliegenden Festung auf.





Sonic The Hedgehog 2

FLITZEN, BIS DIE RINGE SPRITZEN.



- » PUBLISHER: SONIC TEAM / STI
- » ERSCHIENEN: 1992
- » HARDWARE: MEGA DRIVE (ORIGINAL), 3DS, APPLE TV, WINDOWS PHONE, ANDROID (GESPIELT)

Von Jörg Langer

Ich war ja bis zu diesem Retro-Revival der Meinung, *Sonic The Hedgehog 2* damals nie gespielt zu haben. Aber komisch: Nach den ersten beiden Auftakt-Stages erlebte ich beim ersten Bossgegner ein Déjà-vu an die Anfangs-90er.

Dabei besaß ich definitiv niemals ein Mega Drive und kannte den ersten Teil nur von Besuchen beim Sega-Fan-Mitschüler. Habe ich bei dem auch *Sonic 2* gespielt? Oder erst später, per PC-Emulator? Oder sind beide Teile so ähnlich? Oder bilde ich mir alles nur ein? Die zweite Erinnerung, die mir jetzt beim Erst- oder Wieder-

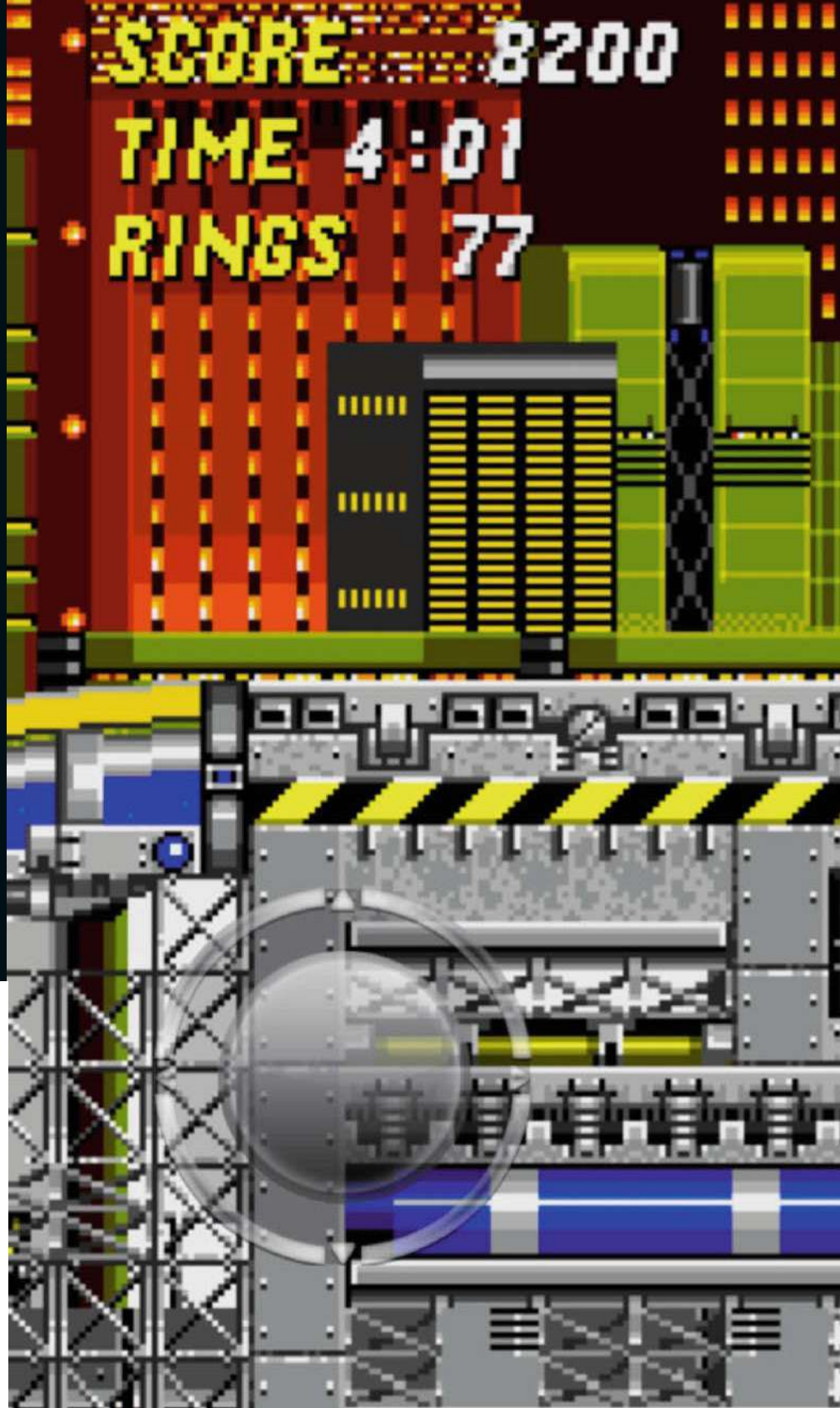
spielen kommt, ist jedenfalls: „Das ist ja noch genauso verflucht-viel-zu-schnell wie damals!“

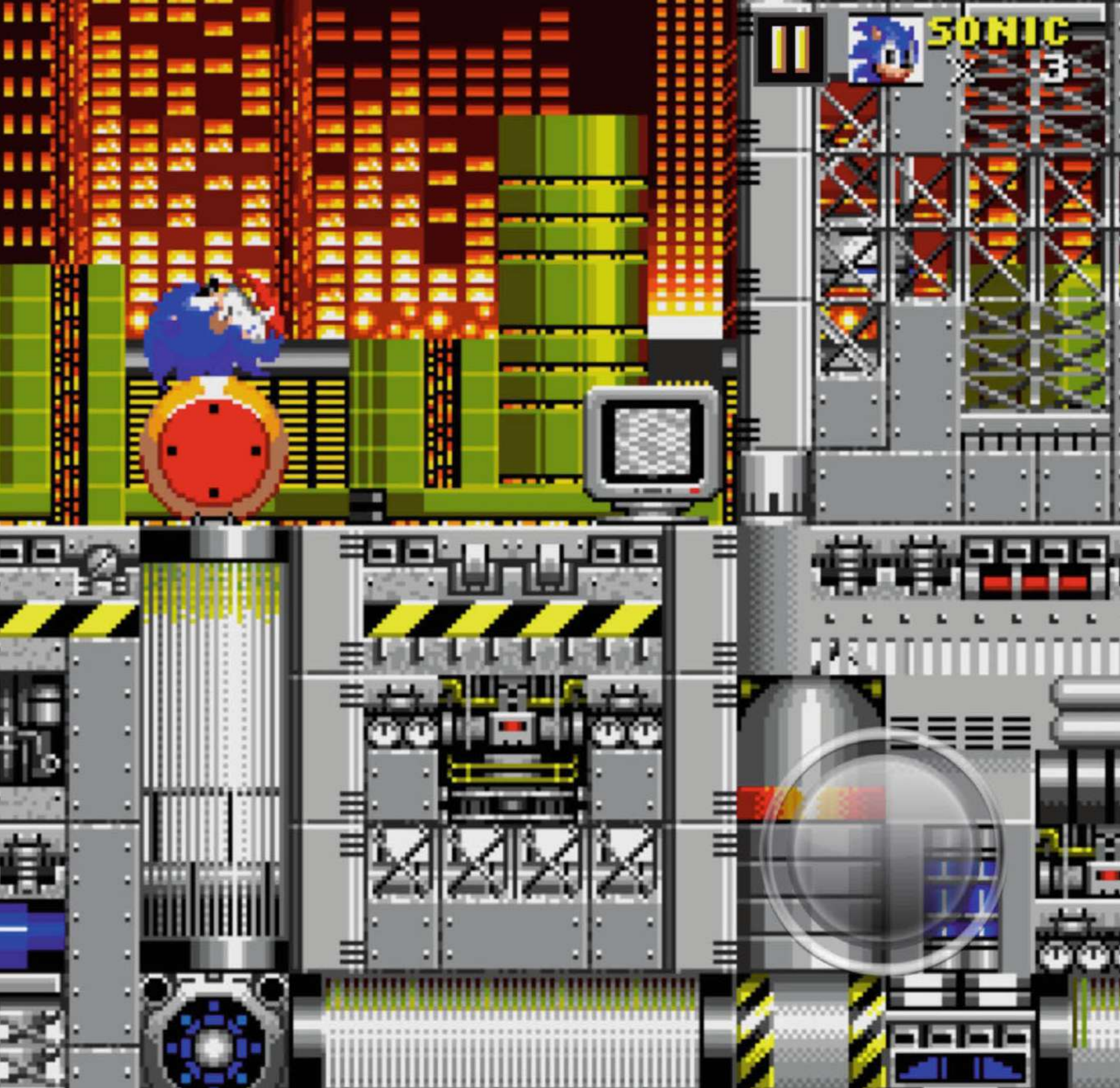
In der Tat: Auch bei *Super Mario Bros.* muss ich die Levels kennen- und in gewisser Weise auswendig lernen, aber das kommt mit der Zeit von allein, und ich kann immer wieder kurz verschlafen. Bei *Sonic The Hedgehog 2* jedoch sause ich mit einem derartigen Tempo durch die Levels, dass mir angst und bange wird. Die Bonuspunkte-Ringe sind ebenso schnell dutzendfach aufgesammelt wie bei der ersten Kollision mit Gegnern oder Stacheln wieder fast komplett verloren. In Sekunden-

bruchteilen müsste ich mich zwischen zwei oder teils drei Wegen entscheiden, obenrum, untenrum oder auch mal ab durch die Mitte – was mir aber immer zu spät auffällt, zumal ich bereits durch einen Doppel-Looping rase, bevor ich einen Wasserfall hinabsause.

Natürlich kann ich jederzeit stoppen zwischendrin oder werde unsanft von einer Felswand ausgebremst – aber dann geht mir der Speed verloren, den ich durch längeres In-eine-Richtung-Drücken erst wieder aufbauen muss.

Doch selbst als Grobmotoriker komme ich nach der Augen-zu-und-durch-Methode





durch die ersten Levels, die Punktzahl lasen wir beiseite. Die ersten Bosskämpfe sind wirklich schaffbar, die erste 3D-Special-Stage hat mich gleich mal überfordert. Teils werde ich, etwa im Chemical-Plant-Level, 20 Sekunden lang wie eine Murmel durch diverse Röhren geschossen. Die Rücksetz-Punkte sind übrigens fair gesetzt. Man könnte sich also schon nach und nach ans Affentempo, Verzeihung, Igeltempo gewöhnen. Und siehe da – auch ich kann! Nach wenigen Viertelstunden hört das Fremdeln auf und ich bekomme ein seliges Grinsen nicht mehr aus

dem Gesicht. Dabei bin ich doch hauptberuflich Rundenstrategie!

Wüsste ich allerdings nicht, dass Sidekick Tails, der mit ihm verbundene Splitscreen-Modus und der wahnsinnig praktische Spin-Dash (als Kugel auf der Stelle rotieren und dann los-speeden) neu sind, ich würde bei beliebigen mir gezeigten 2D-Levels nicht zwischen Teil 1 und Teil 2 unterscheiden können. So identisch sieht die Grafik aus.

Doch dieselbe Grafik ist auch richtig gut gealtert: große Figuren, bunte Levels, alles schön schnell und flüssig – sowohl in der Ori-

ginalversion (danke YouTube!) als auch in der 2013er auf meinem Android-Tablet. Denn darauf habe ich *Sonic The Hedgehog 2* für dieses Retro Revival gespielt: Einfach aus dem Play Store downloaden (2,29 Euro oder mittelnervige Werbung). Mit der Touch-Steuerung kann man es zur Not spielen, viel besser aber: Schließt einfach einen alten PS3-Controller an. Dazu braucht ihr nur ein sogenanntes OTG-Adapterkabel für ein oder zwei Euro (MicroUSB B männlich zu USB A weiblich). Damit kann ich den blauen Igel perfekt steuern. Also, im Rahmen meiner motorischen Möglichkeiten ... *



HISTOIRE

SEGA



Sega gehörte einst zu den ganz großen Videospiel-Unternehmen. In der Firmengeschichte gibt es allerdings einige Höhen und Tiefen – wir zeichnen die wichtigsten davon nach.

Nach dem Zweiten Weltkrieg zwangen die USA als Besatzungsmacht das bis dahin imperiale Japan zu weitläufigen politischen, ökonomischen, militärischen und sozialen Reformen. Außer den beiden Atombomben-Zielen hatten auch viele andere Städte stark gelitten, so war Tokio durch konventionelle Bombenangriffe zu weiten Teilen zerstört worden. Beim Wiederaufbau taten sich viele Gelegenheiten auf.

Im Jahr 1945 gründeten Irving Bromberg und sein Sohn Marty Bromley die Firma Service Games in den USA. Diese lieferte Münzspielautomaten an amerikanische Militärbasen. Als 1951 ein Gesetz erlassen wurde, das den Transport der Automaten einschränkte, fing Marty an, sie nach

Japan zu liefern – später verschiffte er sie auch nach England.

David Rosen war während des Koreakriegs als Offizier der Air Force in Japan stationiert gewesen und hatte später mit dorthin importierten Fotokabinen viel Geld verdient. Auch er wollte Spielautomaten von den USA nach Japan importieren. Nachdem er ein Jahr lang mit den japanischen Behörden verhandelt hatte, wurde ihm die Einfuhr von Geräten im Wert von 100.000 Dollar gestattet.

Bald betrieb David über 1.000 Schießstände, *Shoot The Bear* war an diesen das Standard-Angebot. Seine Firma Rosen Enterprises sowie Service Games wuchsen schnell, gründeten Spielhallen und Bowling-Center, mussten ►

DIE SEGA-MACHER



David Rosen

Der Gründer von Rosen Enterprises schloss sich 1965 mit Service Games zusammen und wurde der erste CEO von Sega Enterprises. Er übernahm in dem Konzern wechselnde Rollen, bis er 1996 in Rente ging.



Masami Ishikawa

Ishikawa hatte 1979 bei Segas Unterhaltungsautomaten-Abteilung angeheuert. Er wurde zum Chef der Heimkonsolen-Entwicklungsabteilung Away 27. Er half bei der Entwicklung von SG-1000, Master System und Mega Drive, bevor er wieder zu den Spielautomaten zurückkehrte.



Hayao Nakayama

Nakayama war nicht nur Executive Producer zahlreicher Sonic-Spiele, sondern von 1984 bis 1999 auch CEO von Sega. Er glaubte fest daran, dass Sega seine eigene Hardware-Plattform brauchte.



Michael Katz

Arbeitete für Lever Brothers, Mattel, Coleco, Epyx und Atari, bevor er Präsident von Sega of America wurde, einen Monat nach dem Launch des Mega Drive 1989.



Tom Kalinske

Tom gilt als derjenige, der das Ruder bei Segas Konsolenhardware herumriss und eine Zeit lang große Erfolge einfuhr. Er war von 1990 bis 1996 CEO von Sega of America.



Yuji Naka

Nachdem er *Girl's Garden* für die SG-1000 entwickelt hatte, programmierte Naka *Sonic The Hedgehog* fürs Mega Drive. Er wurde Produzent bei Sega Enterprises in Japan und arbeitete an Saturn- sowie Dreamcast-Spielen.



Yu Suzuki

War lange Chef von Segas berühmter AM2-Entwicklungsabteilung und verantwortete viele Erfolgstitel, darunter *Hang-On*, *Space Harrier*, *Virtua Racing* und *Shenmue*.



Hidekazu Yukawa

In der Dreamcast-Ära war Yukawa Segas beliebter Senior Managing Director. Als „Mr. Sega“ tauchte er auch in zahlreichen Anzeigen auf, um die Dreamcast zu bewerben, oder hatte Cameos in Spielen.

► sich jedoch auch der strengen Kontrolle der japanischen Behörden unterwerfen. Schließlich fusionierten die beiden Firmen im Jahr 1965 zu Sega Enterprises.

PERISKOPE UND MEHR

Segas erster mechanischer Spielautomat, *Periscope*, wurde 1966 entwickelt. Pro Spiel wurden 30 Yen (etwa 25 Cent) verlangt. Die massive Maschine verfügte über einen Periskop-Controller, mit dem die horizontal fahrenden Karton-Schiffe ins Visier genommen wurden. Über Lichter wurden die Torpedos der Spieler simuliert. Das Spiel schlug sich so gut, dass Gulf And Western es 1969 übernahmen.

David Rosen blieb in der Firmenleitung, als sich Sega entschied, in den aufkeimenden Videospielemarkt einzusteigen. Die Firma veröffentlichte 1976 Gremlin Industries' Arcade-Spiel *Blockade* und übernahm den Entwickler drei Jahre später. Aus der Zusammenarbeit gingen beliebte Titel wie *Head On* von 1979 hervor. Durch weitere Spiele wie *Turbo* (1981) und *Zaxxon* (1982) legte Sega einen regelrechten Höhenflug hin.

» Sega war in den 80er Jahren sehr erfolgreich mit seinen Spielautomaten und setzt diese Tradition bis heute fort.



Mit dem auf dem Zilog-Z80-Mikroprozessor basierenden SG-1000 wagte sich Sega am 15. Juli 1983 – an diesem Tag wurde in Japan auch der Famicom veröffentlicht – erstmals auf den Heimkonsolenmarkt. Die Heimrechner-Fassung der Konsole inklusive Tastatur, der SC-3000, folgte noch im selben Jahr. Dennoch war David über die sinkenden Umsätze in den Spielhallen beunruhigt. Er versuchte, den Betreibern Umbaukits zu verkaufen, doch auch das rettete die Zahlen nicht. Die Industrie machte Verluste, und Gulf And Western wollten aussteigen.

Deshalb wurden die US-Anteile von Sega 1984 an Bally/Midway verkauft. David bekam die japanische Niederlassung für 38 Millionen Dollar angeboten. Er suchte gemeinsam mit dem Japaner Hayao Nakayama nach finanzieller Unterstützung und fand sie bei CSK Holdings. Das Unternehmen schoss das Geld vor, Nakayama wurde zum neuen CEO von Sega und David arbeitete von Los Angeles aus.

ARCADE UND KONSOLEN

Die SG-1000 wurde 1984 zugunsten der SG-1000 II eingestellt, deren Controller abnehmbar waren und auf der Sega Card-Titel liefen. Sie wurde nur etwa 15 Monate lang verkauft, legte in dieser Zeit aber wichtige Grundsteine. So entwickelte Yuji Naka gemeinsam mit Hiroshi Kawaguchi sein erstes Spiel, *Girl's Garden*, während Yu Suzuki *Champion Boxing* und das bewegungsgesteuerte *Hang-On* entwickelte. In dem Arcade-Racer sitzt der Spieler auf einem Plastikmotorrad und steuert durch Gewichtsverlagerung.

In den Spielhallen konnte Sega weiterhin punkten. Mit der Einführung der System-1-



» Weil das Master System nicht ‚in‘ war, verteidigten es seine Fans lautstark.« AL NILSEN

» Eine kleine Auswahl von Sega-Spielen, jedes davon ein Klassiker.

WUSSTET IHR SCHON

■ Der Name Sega wurde aus den Anfangsbuchstaben von Service Games abgeleitet – der Firma, die 1965 mit Rosen Enterprises zu Sega Enterprises fusionierte.

■ Sega stellte Ende der 60er Jahre die ersten elektromechanischen Spielautomaten her, darunter das von David Rosen entwickelte *Periscope*. Weitere Titel: *Duck Hunt* und *Missile*.

■ Der *Killer Shark-Automat* von 1972 tauchte 1975 im Film *Der weiße Hai* auf.

■ Vor Veröffentlichung der System-1-Plattform (1983) experimentierte Sega mit verschiedenen Technologien wie etwa der Laserdisc.

■ Für Segas Konsolendebut SG-1000 gab es 69 Standard-Cartridge-Veröffentlichungen.

■ In Brasilien wurden mehr Master-System-Konsolen verkauft als irgendwo sonst. Selbst heute sollen es noch 150.000 Geräte pro Jahr sein.

■ Nintendo verzichtete erst 1990 auf seine Exklusivitätsforderung – von da an konnten viele Studios auch mit Sega zusammenarbeiten.

■ Das japanische Mega Drive hatte nette Online-Funktionen.

■ Sega of Europe wurde 1991 gegründet.

■ Sega of America erwirtschaftete 1989 mit 35 Mitarbeitern 813 Millionen US-Dollar. 1993 waren es 700 Mitarbeiter und 3,6 Milliarden Dollar Umsatz.

■ 1993 lag Sega mit 45% Marktanteil in den USA vor Nintendo (44%).

■ Das Sega-VR-Headset erschien nur in den Spielhallen, die Versionen für Mega Drive und Saturn wurden eingestampft.

■ Sega wollte größer als Disney werden und plante große Sega-Vergnügungsparks.

■ Nachdem Sony von Nintendo abgewiesen worden war, wollte die Firma zusammen mit Sega eine CD-Konsole entwickeln. Doch Segas Aufsichtsräte legten ihr Veto ein.

■ Als die Dreamcast eingestellt wurde, endete damit Segas 18 Jahre dauernde Ära als Heimkonsolen-Hersteller.

und -2-Platinen kamen Titel wie *Flicky*, *Pitfall 2* und *Wonder Boy*. Das System-16-Board machte Klassiker wie *Shinobi*, *Altered Beast* und *Golden Axe* möglich. Trotz dieser Erfolge gab Sega die Heimkonsolen nicht auf und veröffentlichte 1985 die SG-1000 Mark III. Im nächsten Jahr kam das Gerät in den USA und Europa als Master System auf den Markt.

Die neue Konsole verfügte über zwei Slots: einen für Spielmodule und einen für Sega Cards. Es gab eine Menge von Originaltiteln für diese Konsole, dazu einige Spielhallen-Umsetzungen. Ein Bundle vereinte Lightgun, Controller und ein Modul, auf dem sich *Hang-On* und *Safari Hunt* befanden. Exotischere Ergänzungen wie eine experimentelle 3D-Brille flopten hingegen.

Im Lauf der Zeit erhielt das Master System fantastische Titel, etwa *OutRun*, *Choplifter*, *Space Harrier* und *Alex Kidd In Miracle World* – eine Antwort auf Nintendos *Mario*. Dank Verträgen mit U.S. Gold, Activision und Elite Systems konnten viele Sega-Spiele auch auf PCs veröffentlicht werden. Allerdings hatte Sega auf dem Heimkonsolenmarkt damit zu kämpfen, dass Nintendo so ziemlich jeden guten Entwickler unter Vertrag hatte.

Nur in einigen Teilen Europas und in Brasilien konnte Sega Nintendos immensen Erfolg etwas entgegensetzen – vielerorts hin-

gegen hatte Nintendo unglaubliche 90 Prozent Marktanteil. Immerhin: Laut Al Nilsen, dem späteren Marketing Director von Sega of America, waren die Käufer des Master System sehr loyal. „Gerade weil es nicht so angesagt war, hatten die Fans das Gefühl, das Master System lautstark verteidigen zu müssen. Es war interessant, man konnte den Leuten ansehen, ob sie einen NES oder ein Master System besaßen.“

In der Hoffnung auf mehr Erfolg in den USA vergab Sega die Vertriebsrechte am Master System an Tonka. Dieser Schritt zahlte sich jedoch nicht aus. Als Konsequenz daraus wollte Sega mehr Mühe in den europäischen Markt stecken, da die Firma hier aufgrund der höheren Popularität von PCs bereits erfolgreicher war. Einen letzten Versuch mit einer neuen Konsole sollte es geben, der dieses Mal besonders gut vorbereitet sein sollte.

Michael Katz war damals Leiter der Videospielabteilung des Konzerns. Er erinnert sich für uns: „David Rosen besuchte mich 1988, als ich noch bei Atari beschäftigt war. Ich kannte ihn aus meinen Tagen bei Mattel und Coleco. Er sagte mir, Sega wolle keine neue Konsole in den USA veröffentlichen, sondern nur Software entwickeln. Er wollte wissen, ob Atari Interesse an der Lizenzierung einer Konsole hätte.“ Katz mochte die Idee, da Atari auf diese Weise die erste 16-Bit-Konsole auf den Markt würde bringen können. „Ursprünglich stimmte Jack Tramiel [der die Kundensparte bei Atari gekauft hatte, Anm. d. Red.] zu, doch die Verhandlungen scheiterten dann an der Finanzierung.“ Sega entschied sich, die später als Mega Drive bekannte Konsole selbst zu vertreiben. ▶



» [Master System] *Hang-On* war auch ohne Plastik-Motorrad eine originalgetreue Umsetzung.



Aufkauf

■ **Sega kaufte 1979 eine Vertriebsfirma auf, deren Chef Hayao Naka-yama war – der später der langjährige Präsident von Sega wurde.**

SG-1000

■ Mit dem Launch der SG-1000 legte Sega den Grundstein für eine 18 Jahre währende Ära als Konsolenhersteller.

Spielhallen

■ **Sega investierte stark in seine Arcade-Abteilung, die dann zahlreiche Erfolgsserien erschuf.**

Sportspiele

■ Die Konzentration auf Sportspiele und solche mit Idolen gab den Mega-Drive-Titeln eine eigene Note.

Tonka

■ **Sega ließ Tonka das Master System in den USA vermarkten, obwohl diese Firma keine Erfahrung mit Videospielen hatte.**

32X

■ Sega brachte das 32X heraus und nahm ihm gleichzeitig jede Erfolgschance, indem man viel zu früh die „echte“ Nachfolge-Konsole, den Saturn, ankündigte.

Mega-CD

■ **Sega verkaufte das Hardware-Add-on zum Mega Drive, ohne ein vernünftiges CD-Spiel beizulegen.**

Dreamcast

■ Erschien zwar vor der PlayStation 2, setzte aber nicht wie diese auf DVD, sondern auf das eigene, inkompatible GD-ROM-Format

Sony abweisen

■ Tom Kalinske bezeichnet Segas Absage an Sonys Angebot, zusammen eine CD-Konsole zu entwickeln, als die „dümmste Entscheidung der Wirtschaftsgeschichte.“

Saturn-Hatz

■ **Sega brachte den Saturn überhastet heraus, obwohl es weder genügend Konsolen noch Spieletitel gab.**

Überdehnung

■ Gleichzeitig das Mega Drive samt Add-ons, den Game Gear, das Master System, den Nomad, das TeraDrive und den Saturn zu vermarkten war eindeutig zu viel.

Nomad

■ **Der Nomad-Handheld wurde basierend auf dem Genesis veröffentlicht – in dessen sechsten Jahr auf dem Markt.**

GUTE IDEEN
SCHLECHTE IDEEN

► DIE FETTEN JAHRE

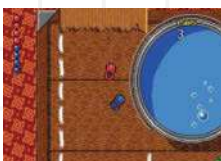
Aus rechtlichen Gründen musste die Konsole in den USA einen anderen Namen tragen, fünf Vorschläge wurden an AI weitergereicht. Durchsetzen konnte sich der ursprünglich von Atari angedachte Name Genesis. Interessanter als der Name war die Hardware des Mega Drive/Genesis: Ein 16-Bit-Motorola-68000-Prozessor, der doppelt so schnell wie der des NES war und 64 Farben einer 512 Farben großen Palette gleichzeitig darstellen konnte, zudem ein separater Soundchip.

Doch es gab gewichtige Konkurrenz: NECs TurboGrafx-16 (bei uns als PC Engine bekannt – siehe den Artikel in diesem **Retro Gamer**). AI beschreibt die Duellsituation: „Wir mussten zwingend NEC aus dem Markt drängen, um 1990 und 1991 Erfolg haben zu können. Ein Verkäufer meinte: ‚NEC hat diese tollen Videos und Broschüren und wird euch die Butter vom Brot nehmen! Ich werde jede einzelne eurer Konsolen am 26. Dezember zurückschicken!‘“

Kurz darauf bot David Michael Katz, der Atari verlassen hatte, den Job als President of Sega of America an. Michael wusste um die Schwere der Aufgabe: Er musste passende Lagerhallen finden sowie solide Marketing-, Entwicklungs- und Verkaufsabteilungen aufbauen. „Ich mochte es, neue Produkte zu veröffentlichen, und sah den Job als gute Chance. Es fehlten nur spannende Spiele“, so Michael.

Bis zu diesem Punkt waren erfolgreiche Konsolenspiele oft Arcade-Portierungen gewesen. „Nintendo hatte einen guten Draht zu japanischen Firmen wie Namco und Konami. Bereits Atari und Mattel hatten damit zu kämpfen gehabt – und nun standen wir vor demselben Problem.“

Eine Firma, die für ihre Sportspiele bekannt wurde, war EA. Der Gründer, Trip Hawkins, mochte die damalige Gangart der Konsolenhersteller



» [Mega Drive] Die **Golden Axe**-Serie war auf dem Mega Drive populär.

nicht. „Nintendo kam und sagte: ‚Du gibst uns ein Drittel deiner Einnahmen, entwickelst nur fünf Spiele pro Jahr, lässt dir diese von uns genehmigen und herstellen. Zudem schicken wir diese per Frachtschiff an dich, was circa einen Monat dauern wird, weshalb du keine Chance mehr hast, sie zu verkaufen.‘ Das ist nicht nur furcht-einflößend, das ist geschäftsschädigend!“

EA zog aus diesen starken Einschränkungen die Konsequenz, keine Spiele für das NES zu entwickeln. Doch die Industrie als Ganzes bewegte sich Richtung Konsolen und zwangen Trip, zu reagieren. Er beschreibt die damalige Situation: „Ich bekam mit, dass Sega eine 16-Bit-Konsole plante. Und ich fragte mich, wie wir Sega helfen konnten, ohne unsere Freiheiten aufzugeben.“ Sein Plan war, beim Launch in Japan ein Mega Drive kaufen zu lassen und per Reverse-Engineering entschüsseln zu lassen, um dann eigenständig Spiele dafür entwickeln zu können. Um die denkbaren Gerichtsverfahren sowie die Herstellungskosten der Mega-Drive-Module finanzieren zu können, brachte er EA an die Börse.

Er fährt fort: „Wir wussten nicht, ob auf dem Mega Drive Patente lagen wie bei Nintendo. Aber wir wussten,

13%

MEGA DRIVE
(SECHS KNÖPFE)



9%

SEGA SATURN
(WESTLICHE VERSION)

18%

DREAMCAST

43%

SEGA SATURN
(JAPANISCHE VERSION)

13%

MEGA DRIVE

4%

MASTER
SYSTEM

BESTER SEGA- CONTROLLER

SEGA SATURN (JAPANISCHE VERSION)

Es gab zwei Versionen des Saturn-Controllers. Die bessere erschien 1994 in Japan. Sie war leicht und solide und stellte eine Evolution des ähnlich aussehenden Sechsknöpfe-Pads fürs Mega Drive dar, wenngleich mit einigen Schulterknöpfen. Das D-Pad war links, der Start-Knopf in der Mitte und die sechs Knöpfe saßen rechts: unten A, B, C und oben, etwas kleiner, X, Y und Z. Für die größeren Hände westlicher Spieler wurde extra eine vergrößerte Fassung gebaut, doch die erwies sich als weniger beliebt.



dass es in Kürze auf den Markt kommen würde.“ Die gekaufte Japan-Konsole wurde in einen leeren Raum gestellt, es gab keine Information oder spezielle Werkzeuge. Trip ist voller Lob für seine Ingenieure: „Reverse Engineering ist eine dunkle, einsame und verzweifelte Reise. Meine größten Helden in der Spielebranche sind die Leute, die in diesen Raum gegangen sind! Sie brauchten mehrere Monate, aber sie haben es wirklich hinbekommen.“

Sega ahnte nicht, was EA tat. Zwar hatte der japanische Konzern Trip mehrfach zu überzeugen versucht, Spiele fürs Mega Drive zu machen, doch jedes Mal äußerte er Bedenken bezüglich des Geschäftsmodells. Die Reaktion seiner Verhandlungspartner? „Sie kicherten, gingen und kamen das nächste Mal wieder.“

Sein Plan war zunächst, auch die US-Fassung des Mega Drive auseinanderzunehmen, wenn sie im August

1989 erscheinen würde. Doch bereits im Juni brach er sein Schweigen: „Es war Zeit, Sega über unsere Bestrebungen zu informieren, eine Partnerschaft anzustreben. Ich sagte ihnen, dass ich ihr drakonisches Geschäftsmodell hasste, aber ihre Konsole liebte.“ Trip offenbarte Sega also, dass er ihre Lizenz und Informationen gar nicht brauchte, weil er das Mega Drive nachkonstruiert hatte. „Ich sagte ihnen: Wenn es sein muss, dann kämpfen wir jahrelang gegen euch! Sie versuchten, uns einzuschüchtern, doch am Ende gab es einen Deal.“ Trip wollte 20 Titel im ersten Jahr des US-Launchs herausbringen und maximal 2 Millionen US-Dollar Lizenzkosten dafür bezahlen. Er lacht: „Sega konnte das nicht fassen. Doch am Ende habe ich mich durchgesetzt.“

Trip schätzte, dass sein Deal und die beim Rückwärtskonstruieren gewonnenen Erfahrungen EA einen ►



► Vorsprung von drei Jahren vor anderen Publishern gab. Und dass EA bestimmte Märkte wie die Sportspiele dominieren könnte: „John Madden Football war eine eingeführte Serie, und das Mega Drive hatte zwei Joysticks und viel Power für eine tolle Sportspiel-Erfahrung.“ Er beschloss, eine Reihe von Spielen für jedes von fünf bis sechs Genres entwickeln zu lassen.

Das Mega Drive/Genesis erschien 1989 in den USA für 189 Dollar und 1990 im Vereinigten Königreich für 189 Pfund. Die Launch-titel umfassten das beigelegte *Altered Beast* sowie *Ghouls'n Ghosts*, *Super Thunder Blade*, *Tommy Lasorda Baseball*, *Alex Kidd In The Enchanted Castle* und *Space Harrier II*. Dazu stießen später *Ghostbusters*, *Michael Jackson's Moonwalker*, *Rambo III*, *Pat Riley Basketball* und *Buster Douglas Knockout Boxing*. Eine keinesfalls schlechte, aber auch keine überbordende Auswahl.

Sechs Monate nach dem US-Launch waren etwa 500.000 Konsolen verkauft, doch Nakayama wollte „Hyakamundai“ schaffen – eine Million Verkäufe. Deshalb warb er Tom Kalinske von Mattel ab, der schließlich Präsident von Sega USA wurde. Michael Katz kritisiert seine japanischen Vorgesetzten: „Was sie nicht kapierten: Es reicht nicht, mit den Fingern zu schnippen, um eine neue Konsole ohne Spiele gegen einen Platzhirsch mit 90 Prozent Marktanteil zu etablieren.“

Nach einer kurzen Übergangszeit ersetzte Tom Kalinske Michael an der Spitze von Sega

of America. Er beschreibt seine ersten Maßnahmen: „Ich reduzierte den Preis auf 149 Dollar und warf *Altered Beast* als Bundle-Titel raus. Für die Mitte Amerikas klang der Name nämlich teuflisch.“ Es wurde Zeit für eine blaue, wahnsinnig schnelle Kreatur, das Rampenlicht zu betreten...

Tom fährt fort: „Als ich diesen blauen Typen mit den Haarstacheln das erste Mal in Japan sah, wusste ich sofort: Das ist es! Wir wussten, dass wir mit Sonic gegen Mario antreten konnten.“ *Sonic The Hedgehog* war von einem talentierten Team in Japan entwickelt worden (siehe Report in diesem **Retro Gamer**) und wurde ein wichtiger Kaufgrund für das Mega Drive.

Roger Hector, ehemaliger Vice President von Sega Technical Institute (STI), beschreibt die Macher: „Die Frontleute waren Yuji Naka, Hirokazu Yasuhara, Kunitake Aoki und Howard Drossing, dazu kam eine beträchtliche Zahl von Unterstützern. Dieses Team war unglaublich wichtig für uns, und ich hatte den Job, ihnen den Rücken freizuhalten.“ Das Team stand unter der Leitung von Mark Cerny, der das US-basierte STI führte.

Zurück zu Tom Kalinske: „Ich bestand darauf, Sonic mit der Konsole zu bündeln. Die japanischen Konzernführer hielten das für Wahnsinn, weil es der beste Titel für das Mega Drive war, und niemand mit dem Konsolenverkauf Geld machen kann. Aber es war der richtige Plan!“

Tom sorgte außerdem dafür, dass das Mega Drive in den wichtigen US-Handelsketten K-Mart und Walmart verkauft wurde. Die Leute rissen sich regelrecht darum. Al Nilsen ist voll



SERIEN-STARTER

Sega erfand viele Marken mit teils Dutzenden Serienteilen.



Sonic The Hedgehog



Jet Set Radio »3



Shenmue »2



OutRun »10



Golden Axe »8



Virtua Fighter



The Shining Series



Valkyria Chronicles »4

70

31

18

des Lobes für Tom Kalinske: „Er brachte die Aufsichtsräte dazu, ihm sowohl den Kampfprijs von 149 Dollar als auch Sonic als Bundle-Dreingabe zu genehmigen. Über diese Dinge hatten wir schon oft mit dem Hauptquartier gesprochen, aber waren immer auf taube Ohren gestoßen.“

Mit Sega ging es aufwärts. Das Mega Drive wurde in PCs von IBM (Sega TeraDrive) und Amstrad (Mega PC) integriert. Sega warb immer mehr Dritthersteller an und kaufte Virgin Mastertronic, die im Besitz der Vertriebsrechte für das Mega Drive in Deutschland, Frankreich und England waren. Daraus wurde dann Sega of Europe. *Mortal Kombat*, *Aladdin* und *Ecco the Dolphin* entpuppten sich als Hits.

Zu dieser Zeit wurden für jedes verkaufte Nintendo-Spiel 1,4 Mega-Drive-Spiele verkauft. Roger sieht die Gründe für diesen Höhenflug vor allem bei STI: „Das gesamte Team war unheimlich talentiert und ehrgeizig. Mit solchen Leuten zu arbeiten war die reinste Freude. Aber mir machten auch andere Projekte Spaß, etwa ‚Comix Zone‘, wegen des originellen Konzepts. Oder ‚Die Hard Arcade‘, weil mich das zu meinen Münzautomaten-Wurzeln zurückbrachte.“

Die Anstrengungen zahlten sich aus, wie Tom Kalinske bestätigt: „1992 betrugen unsere Umsätze mindestens 500 Millionen Dollar und 1994 schon über eine Milliarde Dollar. Wir wuchsen sehr, sehr schnell.“ Hauptkonkurrent Nintendo veröffentlichte zwar 1990 Famicom/SNES in Japan, 1991 in den USA und 1992 in Europa – doch die ehemalige Dominanz war dahin. Sega rieb mit abschätzigen Anzeigen auch noch Salz in die Wunden.



» [Dreamcast] *Crazy Taxi* wurde in der Spielhalle geboren und brauste schließlich auf die Dreamcast.



AI verantwortete die „Genesis can what Nintendo can't“-Kampagne (in etwa: „Genesis kann, was Nintendo nicht kann“ samt verballhorntem Firmennamen). Wie sich AI erinnert, war Sega of Japan nicht glücklich darüber, denn die Japaner glauben nicht an aggressive, vergleichende Werbung. Er erzählt weiter: „Ich hatte nur 20 Millionen Dollar Budget, ein Fünftel von dem, was Nintendo für Werbung ausgab. Aber diese vier Worte machten klar, wo wir hinwollten. Unser Publikum bestand aus Rebellen und Pionieren. Bei uns ging es nicht darum, Prinzessinnen zu retten!“

Die Agentur Goodby, Berlin & Silverstein erfand dann den Sega-Schrei. Jeff Goodby vertrat die Details: „Wir experimentierten mit richtig kurzen Werbespots, und darin schrie so ein Typ das Wort ‚Sega‘. Wir wussten nicht, was wir damit tun sollten, aber es klang lustig und japanisch. Also setzten wir den Schrei ans Ende jedes Werbespots, ob es nun der Originalsprecher oder ein anderer oder ein Hund war. Der Schrei sollte gleichermaßen Frust, Freiheit und Verlassenheit in einer Spielwelt ausdrücken.“ Sega hatte seine Stimme gefunden... ▶

WICHTIGE ERWEITERUNGEN

Master System 3D-Brille

- Verschwindend geringe Verkäufe

Game Gear TV Tuner

- Verkaufszahlen unbekannt

Mega-CD

- 2,24 Millionen Verkäufe

32X

- 665.000 Verkäufe

Sega Channel Adapter

- 250.000 Verkäufe



Super Monkey Ball



Nights ... » 2



ToeJam and Earl » 3



Bayonetta » 2



Phantasy Star



Shinobi



Panzer Dragoon » 5



SEGAS GESCHENKE AN DIE SPIELEWELT

Geschenke, derer man nicht überdrüssig wurde.



Sonic The Hedgehog

■ Ursprünglich war Sonic hinterhältig und böse, hatte scharfe Zähne und einen stacheligen Hals, in der Hand eine elektrische Gitarre. Zum Release war er dann weichgespült, aber immer noch etwas aufsässig. Segas Plan war gewesen, Alex Kidd als Quasi-Maskottchen zu ersetzen – und das gelang dem blauen, unglaublich schnellen Igel.

Automatenpionier

■ Segas Spielautomaten führten nicht nur die 25-Cent-Spielkultur in den USA ein, sondern erwiesen sich auch sonst als innovativ. Angefangen beim ersten Racer mit Schulterperspektive (*Turbo*) über das erste LaserDisc-FMV-Spiel (*Astron Belt*) bis zum ersten Automaten mit isometrischer Grafik (*Zaxxon*) war Sega oft ganz vorn dabei, wenn es um Spielhallen-Innovationen ging. Nicht zu vergessen das schnelle Pseudo-3D von *Hang On*.



Zielgruppen-Erweiterung

■ SOAs früherer Marketing Director Al Nilsen sagt, dass Nintendo die Zielgruppe „6 bis 12“ so fest in der Hand hatte, dass Sega bewusst auf eine ältere Zielgruppe setzte. „Wir wollten Spieler, die den Konsolen schon entwachsen waren, zu unseren Kunden machen. Also die 13-Jährigen, die ihre Konsole bereits abgebaut hatten.“

Aufholjagd

■ In den 80er Jahren war Nintendos Marktstellung von geradezu erdrückender Überlegenheit – in vielen wichtigen Märkten gingen 90% der Videospiel-Umsätze auf das Konto des Konzerns aus Kyoto, der außerdem zahlreiche Exklusiv-Knebelverträge zu Studios unterhielt. 1993 aber hatte Sega es geschafft, in den USA 45% und in Europa 66% Marktanteil zu erobern.



► DER TIEFE ABSTURZ

Das Mega Drive war erfolgreich und schaffte weltweit über 31 Millionen Verkäufe. Auch Segas Arcade-Abteilung ging es gut, dank Hochkarättern wie *Crack Down*, *Alien 3: The Gun*, *Jurassic Park*, *Virtua Fighter*, *Sega Rally Championship*, *Virtua Striker*, *Virtua Cop*, *Virtua Racing* oder *Daytona USA*. *Sonic The Hedgehog* erhielt einen erfolgreichen Nachfolger und The Sega Channel – eine Content-Plattform via Kabelfernsehen – hatte 250.000 Abonnenten.

Doch obwohl weltweit Sega-Spielhallen förmlich aus dem Boden schossen – 1.200 gab es allein in Japan, nicht zu vergessen die berühmte SegaWorld London am Piccadilly Circus –, häuften sich die Fehlschläge. Der 1990 (Japan) und 1991 (Westen) veröffentlichte Game Gear hinkte Nintendos Game Boy hinterher. Ein fürs Mega Drive geplanter VR-Helm blieb einigen Automaten vorbehalten. Und der erste Vollkörper-Bewegungscontroller für *Dragon Ball Z*, *Activator* genannt, entpuppte sich als schlechter Witz.

Doch Al nimmt für seine Kollegen und sich in Anspruch, den Videospielemarkt verändert zu haben – weg von Sechs- bis Zwölfjährigen hin zu Mädchen, Teens, jungen Erwachsenen und Erwachsenen. „In einem Jahr erzielte bei Tests Sonic einen höheren Bekanntheitswert als Mickey Mouse!“, freut er sich.

1991 wurde der Hardware-Zusatz Mega-CD (Sega CD in den USA) veröffentlicht, als Einstieg in die CD-ROM-Ära. Doch es war eher ein Experiment, viele Entwickler wussten nicht so recht, was sie damit anfangen sollten. Und danach brachte Sega das 32X, als Mega-Drive-basierte Brücke zur ersten echten Sega-32-Bit-Konsole. Von der überteuerten Konsole, für die es kaum Software gab, wurden gerade mal

664.000 Stück verkauft. Zumindest das Sega CD sieht Al positiv: „Es half uns bei der Vorbereitung auf den Saturn. Wegen Sega CD ging Sony auf uns zu, um das Medium CD kennenzulernen.“

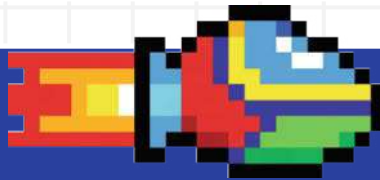
Der Saturn war seit 1992 in Entwicklung, unter Aufsicht von Hideki Sato, und wurde 1995 fertig. Das war aus Als Sicht zu früh: „Das Letzte, was uns half, war, die Dritthersteller mit noch einer Plattform zu verwirren.“ Sega of America wollte deshalb den Saturn ein Jahr nach hinten verschieben, doch die Japaner setzten sich durch und Tom Kalinske musste auf der E3 1995 verkünden, dass die neue Konsole gerade schon in die Regale eingeräumt wurde. „Ich wollte das nicht“, klagt Tom. „Wir hatten nicht genügend Stückzahlen, um die großen Handelsketten zu beliefern. Ich wusste, sie würden das hassen.“

Dann gab es die berühmte PlayStation-Ankündigung von Sonys Steve Race, der vorher bei Sega für Tom gearbeitet hatte. Der Saturn wurde gerade für 399 Dollar in die Läden gestellt – „und dann kam Steve auf die Bühne und sagte schlicht: ‚299 Dollar‘. Da wusste ich, es war aus!“, grämt sich Tom.



» [Xbox 360] Sega entwickelte mehrere Sega Rallye-Titel. Der erste bleibt der beste.

» Sega CD half uns bei der Vorbereitung des Sega Saturn – und war der Grund, dass Sony in Sachen CD auf uns zukam.« AL NILSEN



Download-Spiele

■ Der Sega Channel war ein Bezahlservice auf dem Mega Drive, mit dem man via Kabelfernsehen Spiele nutzen konnte – ein Pionier des Digitalvertriebs. Der Dienst startete 1994 in Amerika und wurde dann auf weitere Länder ausgedehnt, bevor er im Juli 1998 abgeschaltet wurde.

CD-Spiele

■ Auch wenn das Mega-CD floppte, war es doch eine Innovation und weckte Sonys Interesse – was sicherlich mit zur PlayStation führte. Außerdem machte es viele Entwickler erstmals mit der Technik der optischen Disks vertraut.



Bewegungssensor-Controller

■ Viele Jahre vor der Wii experimentierte Sega bereits mit der Bewegungssteuerung als Eingabetechnik. Der *Sega Activator* bestand aus einer achteckigen Form, die man auf den Boden legte. Es gab auch einen Angelruten-Controller und Samba-Rasseln dafür. Allerdings floppte das System.

Online-Konsolenspiele

■ SegaNet (in Europa: Dreamarena) bot bereits 1996 Online-Dienste für den Saturn – also etliche Zeit bevor Microsoft, Nintendo und Sony überhaupt darüber nachdachten, etwas Ähnliches anzubieten. Sega erweiterte SegaNet dann auf die Dreamcast und investierte dazu 100 Millionen Dollar. Die Spieler konnten sich per SegaNet weltweit miteinander messen.



Offene 3D-Welten

■ *Shenmue* für die Dreamcast war nicht die erste offene Welt, kann aber als erster „Offene Stadt“-Titel bezeichnet werden, zwei Jahre, bevor Rockstar mit *Grand Theft Auto III* die Idee weiterführte. In einer Hafenstadt mit realem Vorbild kann man unter anderem in Sega-Spielhallen am Automaten spielen.

Second-Screen-Pionier

■ Heute verstehen viele unter Second Screen, beim Fernsehen auch noch das Smartphone in der Hand zu halten. Den ersten „Zweitbildschirm“ aber hatte die Dreamcast Visual Memory Unit. Auch wenn es manchem nutzlos erschienen sein mag – Sony und Nintendo schauten sich die Technik sehr sorgfältig an...



Immerhin verkaufte sich der Saturn in Japan in der ersten Woche 200.000-mal, was vor allem *Virtua Fighter* zu verdanken war. Doch auch wenn der Saturn zur Heimstatt von Segas besten 3D-Titeln wurde, war er teuer in der Herstellung und schwer zu programmieren. Sega geriet immer mehr in Schieflage. Tom verließ die Firma und wurde von Sonys COO Bernard Stolar ersetzt. Unter dessen Führung erschienen mehrere Top-Titel wie *NiGHTS into Dreams*, *Panzer Dragoon Saga* und *Guardian Heroes*. Doch die PlayStation hatte ihren Schaden angerichtet, Sega brauchte eine neue, bessere Konsole.

VOM PLATTFORMBETREIBER ZUM PUBLISHER

Zwei Teams, „White Belt“ in Japan und „Black Belt“ in den USA, arbeiteten an unterschiedlichen Prototypen einer neuen Konsole. Die Weißgürtel nutzten den PowerVR2-Chip von NEC und Videologic, die Schwarzgürtel Voodoo 2 von 3dfx. Erstere setzten sich durch, doch



» [PS2] Es ist unmöglich, *OutRun 2006: Coast 2 Coast* zu zeigen, ohne dass der Wagen driftet.

es kam zum Rechtsstreit mit den beteiligten Chip-Herstellern.

Auf dem Papier war die Dreamcast (ursprünglich Katana genannt) die erste 128-Bit-Konsole mit Online-Fähigkeit. Sega war es außerdem gelungen, gute Studios für die neue Maschine zu begeistern, so programmierte Bizarre Creations den Dreamcast-exklusiven *Metropolis Street Racer*. Am 27.11.1998 startete Segas letzte Hoffnung in Japan. Am ersten Tag gingen 150.000 Einheiten über die Ladentheken. In den USA dauerte es noch fast zehn Monate bis zum Launch, doch in den ersten zwei Wochen nach Launch am 9.9.1999 verkauften sich 500.000 Dreamcast-Geräte. Dieselbe Zahl schaffte Sega bis Weihnachten 1999 in Europa.

In der Folge erschienen Klassiker wie *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis*, *Street Fighter III*, *Resident Evil Code: Veronica*, *Soul Calibur* und *Shenmue*. Doch einige Studios mieden die Konsole. EA etwa forderte eine Exklusivität für Sportspiele für sich, doch Sega wollte auch das frisch erworbene Studio Visual Concepts dieses Genre bedienen lassen.

Dann kamen die Einschläge in schneller Folge: Die Verkäufe fielen, Nakayama verließ Sega – und Sony brachte die PlayStation 2. Sega fehlte die Kraft, da noch mitzuhalten oder gar eine weitere Konsole zu entwickeln. Schließlich setzte der neue CEO Isao Okawa

(vorher Vorsitzender des Sega-Hauptaktionärs CSK) den Strategiewechsel durch: Der stolze Plattformbetreiber, der mit mechanischen Automaten begonnen hatte, würde zum reinen Software-Entwickler für die Konsolen anderer Firmen werden. Segas erstes Spiel als Dritthersteller war *ChuChu Rocket!* auf dem GBA.

Im August 2003 schnappte sich Pachinko-Maschinen-Hersteller Sammy die verbliebenen Sega-Aktienanteile von CSK. Im Jahr darauf schloss sich Sega mit Sammy zur größten Unterhaltungsfirma Japans zusammen. Diverse Studio-Verkäufe und -Käufe folgten. So ging Visual Concepts 2005 für 24 Millionen an Take Two, fast gleichzeitig kaufte Sega den UK-Strategiespiel-Entwickler Creative Assembly.

Mit dem Paradigmenwechsel kam auch das Ende der Rivalität von Sonic und Mario: Der Igel und der Klempner traten ab 2007 sogar zusammen in der *Olympic*-Serie auf. Da der Spielhallen-Markt schrumpfte, schloss Sega etwa die Hälfte seiner japanischen Arcades.

Als Publisher aber hat sich Sega stabilisiert. Und egal was die Zukunft bringen mag: Sega wird von Millionen Konsolenfans nicht vergessen werden! *





HISTORIE

MEDAL OF HONOR

Egoshoooter im Zweiten Weltkrieg sind erst seit Kurzem wieder en vogue, waren aber ein gutes Jahrzehnt lang passé. Davor jedoch gab es eine lange Phase, in der kein Weg an ihnen vorbeiführte.

Es liegt ein Hauch von Tragik und Ironie in der Luft, wenn man über die Geschichte von *Medal of Honor* nachdenkt. Schließlich kann man seinen Einfluss auf die gesamte Videospielindustrie kaum überschätzen: Es revolutionierte das Egoshoooter-Genre, legte den Grundstein für eine Unmenge an Weltkriegs-Shootern und half ganz nebenbei der jungen PlayStation, in einem Genre Fuß zu fassen, das bislang klar vom PC dominiert wurde.



» [PlayStation] Ob schleichen oder ballern – *Medal of Honor* lässt euch oft die Wahl.

Und was ist daraus geworden? Jahre später ist die Serie von Electronic Arts eher unruhlich beerdigt worden, nachdem sie der Konkurrenz, die sie selbst auf den Plan gerufen hatte, nicht mehr Paroli bieten konnte. Dabei fing alles so gut an! Das Original kam seinerzeit wie aus dem Nichts. Damals drängten die großen Filmfirmen aus Hollywood mit ihren bekannten Kinohelden in die Spielewelt. DreamWorks Interactive war eine der zahlreichen Videospieltöchter, die dazu aus dem Boden gestampft wurden. Seine Wurzeln hat *Medal of Honor* aber ganz an der Spitze des Konzerns: Steven Spielberg persönlich zeichnet für das Setting verantwortlich. Ursprünglich hatten die Entwickler nämlich Dinosaurier statt deutschen Soldaten als Gegner vorgesehen. Die ersten Prototypen wurden noch unter dem Arbeitstitel *Jurassic Park 2* entwickelt!

Chris Cross, Lead Designer der ersten sieben *Medal of Honor*-Titel, berichtet uns von dem Sinneswandel: „Das war, kurz bevor ich beim ersten *Medal of Honor* eingestiegen bin. Sie hatten Steven Spielberg eine frühe Demo gezeigt und er war davon nicht sonderlich begeistert. Er hielt *Jurassic Park* für eine tote Lizenz und erzählte von diesem Kriegsfilm, den er gerade drehte: *Der Soldat James Ryan*. Er empfahl dem



★ HISTORISCHE EINSÄTZE

Wie *Medal of Honor* einige große Schlachten des Zweiten Weltkriegs inszenierte.

OPERATION MARKET GARDEN



Was wirklich geschah: Mit einer der größten Luftlandeoperationen aller Zeiten besetzten die Alliierten Brücken zwischen Eindhoven und Nijmegen, um in Richtung Deutsches Reich vorzustoßen.

Wie es inszeniert wurde: Lieutenant Jimmy Patterson kämpft sich mit seiner Einheit durch Arnheim zur berühmten Rheinbrücke, um die alliierten Truppen bei der Verteidigung dieses strategischen Punkts zu unterstützen.

ANGRIFF AUF PEARL HARBOR

Was wirklich geschah: Mit einem Überraschungsangriff auf den Navy-Stützpunkt Pearl Harbor legten die Japaner große Teile der US-Pazifikflotte lahm – und legten gleichzeitig den Grundstein für ihre Niederlage.

Wie es inszeniert wurde: Joseph Griffin wird vom Angriff auf die USS California geweckt und schießt einige japanische Flieger ab. Anschließend flieht er mit der USS Nevada.



OPERATION GUNNERSIDE



Was wirklich geschah: Das Dritte Reich brauchte das „schwere Wasser“ aus dem Wasserkraftwerk im norwegischen Rjukan für ihr Atombomben-Projekt. Nachdem ein alliierter Kommandotrupp die Anlage zerstörte, wurde das Projekt unterbrochen und schließlich aufgegeben.

Wie es inszeniert wurde: Jimmy Patterson dringt in die norwegische Anlage ein, kappt die Energieproduktion und zerstört die Gerätschaften sowie das schwere Wasser.

ARDENNENOFFENSIVE

Was wirklich geschah: Mit ihrer letzten großen Offensive, für die unersetzbare Reserven von der Ostfront abgezogen wurden, wollten die Nazis das Kriegsglück noch wenden. Der Plan war, nach Antwerpen vorzudringen und so einen Keil zwischen die britischen und die US-Streitkräfte zu treiben.

Wie es inszeniert wurde: Lieutenant William Holt unterstützt die 101. Luftlande-Division in der Ardennenschlacht. Anschließend befreit er die OSS-Agentin Manon Batiste aus einem Bauernhof.



D-DAY



Was wirklich geschah: In der größten See-Invasion der Geschichte landeten die Alliierten an fünf von den Deutschen zur Festung ausgebauten Stränden in der Normandie. Über 24.000 Soldaten griffen gleichzeitig an, denen Hunderttausende weitere folgten.

Wie es inszeniert wurde: In der eindrucksvollen Eröffnungssequenz landet Jimmy auf einem Amphibienfahrzeug. Anschließend infiltriert er die deutschen Bunkeranlagen.

» [PlayStation] Ohne Dual-Stick-Controller orientierte man sich beim Zielen an Goldeneye.

Team, eine Art *Goldeneye* im Weltkriegssetting zu entwickeln. Das war die Geburtsstunde der Serie.“

Chris erinnert daran, dass Spielberg damals ein passionierter Zocker war, der gemeinsam mit seinem Sohn Max viele Stunden vor der neuesten Hardware verbrachte. Besonders reizten ihn die neuen Möglichkeiten wie interaktives Storytelling, womit sich auch die Welt der Hollywoodfilme auf Konsolen bringen ließ. Besonders *Goldeneye* auf dem N64 inspirierte den Regisseur. „Jemand hatte ihn gefragt, ob wir das Spiel eng an *Der Soldat James Ryan* anlehnen sollten, aber da winkte er ab. Die Story sei nicht gut in einem Spiel umzusetzen, wir sollten uns eine eigene ausdenken: „Lasst es im Zweiten Weltkrieg spielen und macht es so gut wie *Goldeneye*!“, das war seine Vorgabe.“

Mit mit dieser hohen Messlatte legte das Team los. Drei Monate lang wurden viele Ideen gesammelt, vieles ausprobiert.

Da verließ Chris' Vorgänger als Lead Designer das Team. „Er war nicht der richtige Typ dafür. Er war ein PC-Crack, er wollte das Spiel Richtung *Doom* oder *Quake* entwickeln“, erzählt Chris vom Grund für seine plötzliche Chance. „Mir ging es dann eher darum, dem historischen Setting ge- ▶

» [PlayStation]
Underground
bot etliche neue
Elemente.



»Arbeitsspeicher
war ein riesengro-
ßes Problem auf
der PlayStation.«

CHRIS CROSS

► recht zu werden. Dafür brauchte es einen langsameren, methodischeren Spielablauf und keine Monster oder Mecha-Nazis.“

Zuerst musste *Medal of Honor* auf der Hardwareumgebung der PlayStation laufen. Um die 3D-Engine flüssig zu bewegen, waren eine Menge Tricks notwendig. An jedem Detail mussten die Entwickler schrauben, sei es die gleichzeitige Anzahl von Gegnern auf dem Bildschirm, die speicherschonende Modellierung der eigenen Waffen oder die Steuerung. Alles musste optimiert und abgestimmt werden. „Der Arbeitsspeicher war ein riesengroßes Problem der Spieleentwicklung auf der PlayStation“, erinnert sich Chris. „Ein Großteil des Speichers ging für die Hintergründe und die Animationen der Gegner drauf. Wir hatten einen echten Experten unter den Programmierern, der Assembler beherrschte und einige Chips direkt adressierte.“ Diese Pro-

grammiereroutinen sorgen auch dafür, dass das erste *Medal of Honor* auf abwärtskompatiblen PS3-Konsolen nicht richtig lädt.

Während die Programmierer an der Engine feilten, suchte der Rest des Teams nach einer Möglichkeit, das Spionageflair eines James Bond in den Zweiten Weltkrieg zu übertragen. Es dauerte nicht lange, bis sie die perfekte Verknüpfung fanden: „Wir sind auf den CIA-Vorgänger ‚Office of Strategic Services‘ (OSS) gestoßen und waren fasziniert. Wir tauchten in die Geschichte des OSS und in die großen Militäroperationen des Zweiten Weltkriegs ein. So entstand die Idee, einen OSS-Agenten zu Spezialaufträgen hinter die feindlichen Linien schicken.“

Die einzelnen Sequenzen waren nicht in eine größere Story eingebettet. Der Lieu-

LEGENDÄRE WAFFEN

Mit Hilfe dieser Waffen gewannen die Alliierten den Krieg.



M1911A1

■ In vielen Egoshootern startet man nur mit einer Pistole? Bei *Medal of Honor* ist es – wie bei so vielen anderen Weltkriegsspielen auch – die M1911A1. Nach etwas Geduld kommen dann auch die größeren Kaliber.



M1 GARAND

■ Das M1-Garand-Gewehr ist mit Abstand die berühmteste Waffe des Zweiten Weltkriegs – und damit auch der *Medal of Honor*-Serie. Für das Spiel wurde sogar das charakteristische „Ping“ beim Auswurf einer Patronenhülse mit einem echten Gewehr aufgenommen.



MP 40

■ Die deutsche MP 40 ist bis heute eine der berühmtesten Maschinenpistolen, obwohl sie seit Kriegsende nicht mehr produziert wird. Dank der charakteristischen Form findet man sie auch in zeitgenössischen Egoshootern. Sie war auch bei alliierten Soldaten eine begehrte Beute.



M1912

■ Schrotflinten waren im 2. Weltkrieg außerhalb der Schützengräben nicht weit verbreitet, so erklärt sich auch der Spitzname „Trench Gun“. In der *Medal of Honor*-Reihe ist sie meist die Waffe mit der höchsten Durchschlagskraft. Die starke Streuung lässt nur einen Einsatz im Nahkampf zu.



HISTORIC MEDAL OF HONOR



tenant Jimmy Patterson ließ sich in viele berühmte Schlachten des Zweiten Weltkriegs schicken, ohne dass man eine hanebüchene Handlung dazu konstruieren musste. Das Resultat war ein mitreißendes Spiel in einem abwechslungsreichen historischen Setting. Bei seinem Erscheinen 1999 traf es den Puls der Zeit und schlug auf dem Markt ein wie die sprichwörtliche Bombe.

Chris und dem Team war klar, dass sie etwas Besonderes erschaffen hatten, dennoch waren sie vom kommerziellen Erfolg überrascht. Insgesamt wurden mehr als zwei Millionen Exemplare verkauft. Mit EA als Publisher im Rücken war eine Fortsetzung Pflicht. Um etwas frischen Wind in den zweiten Teil zu bringen, trennte sich das Team von Lieutenant Jimmy Patterson und ließ eine Nebenrolle aus dem ersten Teil in die Hauptrolle schlüpfen: Die französische Widerstandskämpferin Manon Batiste, die an die berühmte OSS-Agentin Hélène Deschamps Adams angelehnt war.

Chris beschreibt den Nachfolger als „kleines Zusatzprojekt“. Obwohl das Spielprinzip nicht angerührt wurde, begeisterte der Nachfolger mit einer interessanten Geschichte rund um die ehemalige Nebendarstellerin, die sie in Kriegsschauplätze in ganz Europa schickt. Wie die meisten großen Konsolentitel dieser Tage fiel auch *Underground* einer uninspirierten GBA-Umsetzung zum Opfer, die glücklicherweise bereits in die Geschichte eingegangen ist.

Doch es wurde zeitgleich bereits an einem weiteren Nachfolger gearbeitet.

Medal of Honor war zwar ein Riesenerfolg, doch das Genre der Egoshooter spielte sich weiterhin vor allem auf dem PC ab, wo *Quake* und Co. das Genre definierten. Einen Teil dieses Kuchens wollte EA sich einverleiben, und so erarbeitete das Team um Chris Cross den dritten Titel in drei Jahren: *Allied Assault* erschien 2002 für PC. Trotz guter Kritiken und einem Multiplayer-Modus für bis zu 32 Kontrahenten blieb der große Erfolg aus.

Im Nachhinein ist Chris selbst überrascht, wie schnell EA den Erfolg des Originals weiter zu Geld machen wollte: „Wir fingen zeitgleich mit *Underground* auch mit dem Nachfolger für die PS2 an. Wir haben volle zwei Jahre dafür gebraucht und der Anfang war ziemlich frustrierend.“ Den Vorständen seien die Fortschritte zu ►



» [GBA] Auf dem Handheld setzten Netherrock Infiltrator im Stil von Commando um.



» [PS2] Die Straßenschlachten um Arnheim zählen zu den Highlights von Frontline.



MODEL 24 STIELHANDGRANATE

■ Bei Granaten denken die meisten an die eiförmige Mk II der USA, deren Form sich bis heute bewährt hat. Der lange Holzstiel dieses deutschen Modells trägt daher etwas zur Abwechslung bei.



M9A1 BAZOOKA

■ Kein Egoshooter ohne Bazooka – *Medal of Honor* liefert euch sogar zwei: Neben dem deutschen Panzerschreck gibt es die amerikanische M9A1. Wenn euch eine der beiden in die Hände fällt, ist der nächste Panzer meist nicht weit...



M1918 BROWNING SCHNELLFEUERGEWEHR

■ Die meisten Waffen bezog die Reihe aus dem amerikanischen Arsenal, so auch dieses meist mit BAR abgekürzte Gewehr. Es übertrumpft das britische Lee Enfield-Gewehr besonders mit seinem großen Magazin.





» [PSP] *Heroes* schickte euch kreuz und quer durch Europa.

► langsam oder nicht sichtbar genug gewesen, bedauert er. „Wir sind da ganz schön aneinandergeraten, ich war stocksauer. Es ging ja stetig voran!“

Das Warten auf den vierten Teil der Serie namens *Frontline* sollte sich lohnen und die PS2-Gemeinde zu Jubelstürmen hinreißen. Neben der tollen Grafik und der verbesserten Spielmechanik ist vor allem die Eröffnungsszene vielen Spielern bis heute im Gedächtnis geblieben. Die Landung in der Normandie sollte eigentlich kein Bestandteil der Konsolenversion werden, sondern den PC-Spielern vorbehalten bleiben. „Das war ein Feature für *Allied Assault* auf dem PC“, berichtet Chris. „Da hatten wir im Prinzip *Der Soldat James Ryan* Einstellung für Einstellung in der Unreal Engine nachgestellt. Und als Steven Spielberg die Demo gesehen hatte, war er total begeistert davon. So ein cineastisches Erlebnis selbst zu spielen war damals auch beeindruckend. Jedenfalls dachten wir uns danach: ‚Mist, das muss jetzt unbedingt in die Konsolenversion ...‘“



» [PS2] *Rising Sun* spielte im Pazifik.



★ ZEIT-STRAHL

MEDAL OF HONOR
1999, PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
2000, PLAYSTATION/GBA

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
2002, PC

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
2002, DIVERSE

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
2003, DIVERSE

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
2003, GBA

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
2004, PC

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
2005, DIVERSE

MEDAL OF HONOR: HEROES
2006, PSP

MEDAL OF HONOR: VANGUARD
2007, PLAYSTATION 2/WII

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
2007, DIVERSE

MEDAL OF HONOR: HEROES 2
2007, PSP/WII

MEDAL OF HONOR
2010, DIVERSE

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
2012, DIVERSE

Einfach war das allerdings nicht. Das Spiel war schon relativ weit in der Entwicklung und die Levels bereits durchgeplant. „Wir hatten die D-Day-Szene bewusst vermieden, weil sie ein Speicherfresser war. Auf dem PC waren wir in dieser Hinsicht nicht so limitiert, da war das keine große Sache. Für die PlayStation-Version brauchten wir einen neuen Producer und zwei neue Designer, um sie noch rechtzeitig im Spiel unterzubringen“, erklärt Chris die Schwierigkeiten.

Aber die Szene war der Mühen wert. Sie ist bis heute das Erste, woran viele Zocker beim Stichwort *Medal of Honor* denken. Und noch mehr als das, letztlich war die Szene ein wichtiger Schritt in Richtung einer modernen, kinoreifen Darstellung in Spielen – nicht nur für die Serie oder das Egoshooter-Genre, sondern für die gesamte Branche. „Im Nachhinein betrachtet haben wir alles richtig gemacht“, gibt Chris zu. „Aber damals war ich strikt dagegen, weil das Spiel schon so kurz vor der Fertigstellung stand. Zum Glück haben wir die Szene dennoch umgesetzt. Sie packt den Spieler von der ersten Sekunde an und wirft ihn in das Geschehen, mitten in den Krieg.“

Frontline bleibt bis heute der Höhepunkt der Serie. Neben der kinoreifen Inszenierung begeisterte vor allem die fesselnde Story, die – wie Chris uns verrät – an den Klassiker *Die Brücke von Arnheim* angelehnt war. Insgesamt verkaufte sich *Frontline* sechs Millionen Mal auf der PlayStation 2. Dazu kamen weitere zwei Millionen für die GameCube- und Xbox-Versionen. Damit ist es auch kommerziell das erfolgreichste *Medal of Honor*.

★ SCHAUPLÄTZE DES 2. WELTKRIEGS



★ DER SPIELBERG-EFFEKT

Wie der Regisseur die Serie veredelte.

Chris Cross bezeichnet Steven Spielbergs Einfluss auf die *Medal of Honor*-Serie als „beratend“. Die direkte Kontrolle des Projekts überließ er anderen, besuchte die Entwickler bei DreamWorks Interactive aber in unregelmäßigen Abständen.

Im ersten Teil gab Spielberg kleine, kreative Anmerkungen, wie sich das Spiel filmischer gestalten ließe. Ein explosives Fass hier, ein befestigter Geschützturm dort, um spannende Momente einzubauen oder die Geschwindigkeit des Spielfortschritts zu steuern. Er gab auch Hinweise, wo man die gegnerischen Einheiten platzieren sollte. Seine weiterreichenden Ideen scheiterten laut Chris aber oft an der Hardware.

Spielbergs Einfluss war vermutlich für *Frontline* am prägendsten. Nachdem ihm 2015 Inc. ihre D-Day-Demo für *Allied Assault* am PC zeigten, die sie Einstellung für Einstellung an *Der Soldat James Ryan* angelehnt hatten, ließ ihn die Idee nicht mehr los, diesen Moment auch auf der Konsole interaktiv zu erleben.

Spielberg begleitete die cineastischen Einstellungen der Szene und drängte darauf, die Sequenz in *Frontline* zu übernehmen. Obwohl die Entwicklung des Spiels schon sehr weit fortgeschritten war, nahm man Spielbergs Rat in der Vorstandetage bei Electronic Arts sehr ernst und sorgte dafür, dass die berühmte Eröffnungssequenz auch Einzug in die Konsolenwelt hielt.

»Wir sind von der EA-Maschinerie verschluckt worden.«

CHRIS CROSS

► Der Kampf zwischen den großen Zweiter-Weltkrieg-Shootern hatte gerade erst begonnen. *Frontline* war ein erster Sieg für EA und DreamWorks Interactive in einem Krieg, den sie am Ende nicht gewinnen konnten. Der erste Gegenangriff kam ironischerweise von EA selbst: Im September 2002 brachten sie den ersten *Battlefield*-Titel des damals unbekannten Entwicklers DICE auf den Markt. Wie *Allied Assault* legte *Battlefield 1942* den Fokus auf einen Multiplayer-Modus, stach aber mit großen Maps und einem neuartigen „Ticket-Spiel-system“ heraus. Damit gewann es in kurzer Zeit eine begeisterte Anhängerschaft. Dass damit auch der *Medal of Honor*-Serie langsam, aber sicher das Wasser abgegraben wurde, unterschätzte EA anfangs.

Ein Jahr später betrat der größte Konkurrent die Bühne: Mit Erscheinen des ersten *Call of Duty* wirkte selbst *Frontline* plötzlich bieder. Activisions Premiere in Sachen Zweiter-Weltkrieg-Shooter bot den Spielern mehr Spektakel und setzte die *Medal of Honor*-Macher mehr und mehr unter Druck. Bei EA kostete man noch eine Weile den Erfolg von *Frontline* aus. Für den PC



»[PS2] *Vanguard* verkaufte sich schlecht, denn der Markt war mit Weltkriegs-Shootern übersättigt.

erschieden zwei Erweiterungen, während das Team bereits unter Hochdruck mit der gleichen Engine am Nachfolger *Rising Sun* arbeitete. Das Setting wurde vom kriegsgebeutelten Europa zu den Schlachten im Pazifik verlagert.

Auch *Rising Sun* erzielte großen kommerziellen Erfolg, die Kritiken waren aber etwas zurückhaltender als beim Vorgänger. Es wäre zu einfach, dies nur auf eine allgemeine Sättigung mit dem Genre zurückzuführen – vielmehr gab es im Entwicklerteam starke Veränderungen.

„Ich habe mit *Rising Sun* weitergemacht, das sollte eigentlich eine Miniserie mit zwei Titeln werden“, erzählt Chris. „Aber ich hatte damals schon genug. Das *Frontline*-Team ist zu Spark Unlimited abgewandert, die Jungs von 2015 Inc. starteten nach *Allied Assault* ihr eigenes Projekt *Infinity Ward*, *Call of Duty* wurde immer erfolgreicher – wir aber sind irgendwie vom Kurs abgekommen. Ich selbst hatte damals schon einen ziemlichen Burnout. Wir sind von der EA-Maschinerie verschluckt worden und fühlten uns zu diesem Zeitpunkt wie in einer Abwärtsspirale.“

»[PSP] *Heroes 2* war kein schlechter Shooter, fand aber nur schwachen Absatz.



» [PS3] Der Sprung in die Moderne kam zu spät, denn *Call of Duty* war ihn lange vorher gegangen.



Rising Sun erschien 2003 auf PS2, Xbox und GameCube, außerdem wurde der GBA mit dem überraschenderweise sehr gelungenen

Spin-off *Infiltrator* bedient. Jedes Jahr gab es damit ein neues *Medal of Honor*, und Activision zog jeweils mit einem neuen *Call of Duty*-Titel nach. Die Nachahmer-Serie gewann immer mehr die Gunst der Shooter-Gemeinde. „Diese Zeit hat sich für mich angefühlt wie das Ende“, sinniert Chris. „Ich hatte keine Lust auf die Konzernpolitik von EA und keine Lust, Executive Producer zu werden. Ich wollte einfach als Spieldesigner weiter machen. Das tat ich auch, aber manchmal denke ich darüber nach, wie es gelaufen wäre, wenn ich doch akzeptiert hätte. Es wäre der einzige Weg gewesen, die Integrität von *Medal of Honor* zu bewahren, die Kämpfe gegen das Management selbst zu führen.“

2004 erschienen mit *Pacific Assault* auch für die PC-Gemeinde einige der Szenarios aus *Rising Sun*. Anschließend versuchte EA mit einer neuen Partnerschaft ihr Glück und startete mit *Heroes* auf der PSP. Der Handheld war jedoch technisch zu schwachbrüstig, um echtes *Medal of Honor*-Feeling aufkommen zu lassen.

Call of Duty stürmte zwischenzeitlich die Charts, und mittlerweile hatte jeder große Publisher einen Weltkriegs-Shooter aufgelegt. Die Spieler wurden des Themas überdrüssig – erst 2017 brachte Activision



» [PC] Auch auf PC musste sich *Warfighter* der *Call of Duty*-Übermacht ergeben.

mit *Call of Duty WW2* einen neuen Vertreter (der übrigens ebenfalls mit der Landung in der Normandie beginnt). Und es gibt Gerüchte, auch DICE werde sein nächstes *Battlefield* im Zweiten Weltkrieg ansiedeln.

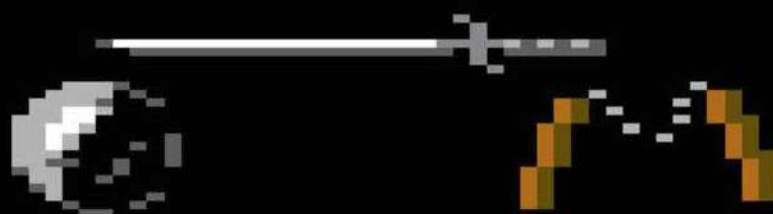
Damals bäumte sich EA auf und brachte 2007 gleich drei neue *Medal of Honor*-Ableger auf den Markt: Für PS2 und Wii erschien *Vanguard*, für PSP *Heroes 2* und auf der neuen PS3 sollte *Airborne* Fuß fassen. Doch das Spielerinteresse blieb bescheiden, während abermals Activision den richtigen Riecher hatte: Mit *Call of Duty: Modern Warfare* feierte man einen Überraschungserfolg. Der Name war Programm und läutete eine Ära moderner Kriegsszenarien ein. *Medal of Honor* war Geschichte, das ahnte man nun auch bei EA und verlagerte die Anstrengungen von nun an auf die *Battlefield*-Reihe.

2010 brachte EA dann ein neues *Medal of Honor*. Die Kollaboration zwischen Danger Close Games (Solomodus) und DICE (Multiplayer) brach mit dem Zweiten Weltkrieg und verlegte die Gefechte in den Nahen Osten der Gegenwart. Doch alle Mühen waren vergebens: *Call of Duty* ging längst durch die Decke und schien für die Konkurrenz unerreichbar.

Ironie des Schicksals: Der große Name, der einst das Militärshooter-Genre begründet hatte, war nicht nur vernichtend geschlagen, er wurde in der Fachpresse mitunter als *Call of Duty*-Klon titulierte. Auch die Verkäufe des schnell nachgeschobenen Sequels *Warfighter* überzeugten nicht, sodass EA kapitulierte und die Reihe in die Geschichtsbücher verbannte. Aber wer weiß, ob sie, einem gealterten Helden gleich, nicht doch noch mal zum Kampf gerufen wird. ✱



- POWER -



- WEAPONRY -

The Last Ninja

WAS AUF DIE OHREN!



» PUBLISHER: SYSTEM 3

» ERSCHIENEN: 1987

» HARDWARE: C64 (UMSETZUNGEN FÜR APPLE II GS, BBC MICRO, ACORN ELECTRON, PC, APPLE II, ATARI ST, AMIGA, ACORN ARCHIMEDES, ZX SPECTRUM)

Von Knut Gollert

Die besten Klassiker sind ohne Ausnahme immer die, an die man sich am leichtesten erinnert. Denkt man an sie zurück, hat man sofort Bilder oder Schlüsselszenen im Kopf. In einigen Fällen aber auch nicht. Da hat man's im Ohr. Bestes Beispiel dafür: *The Last Ninja*.

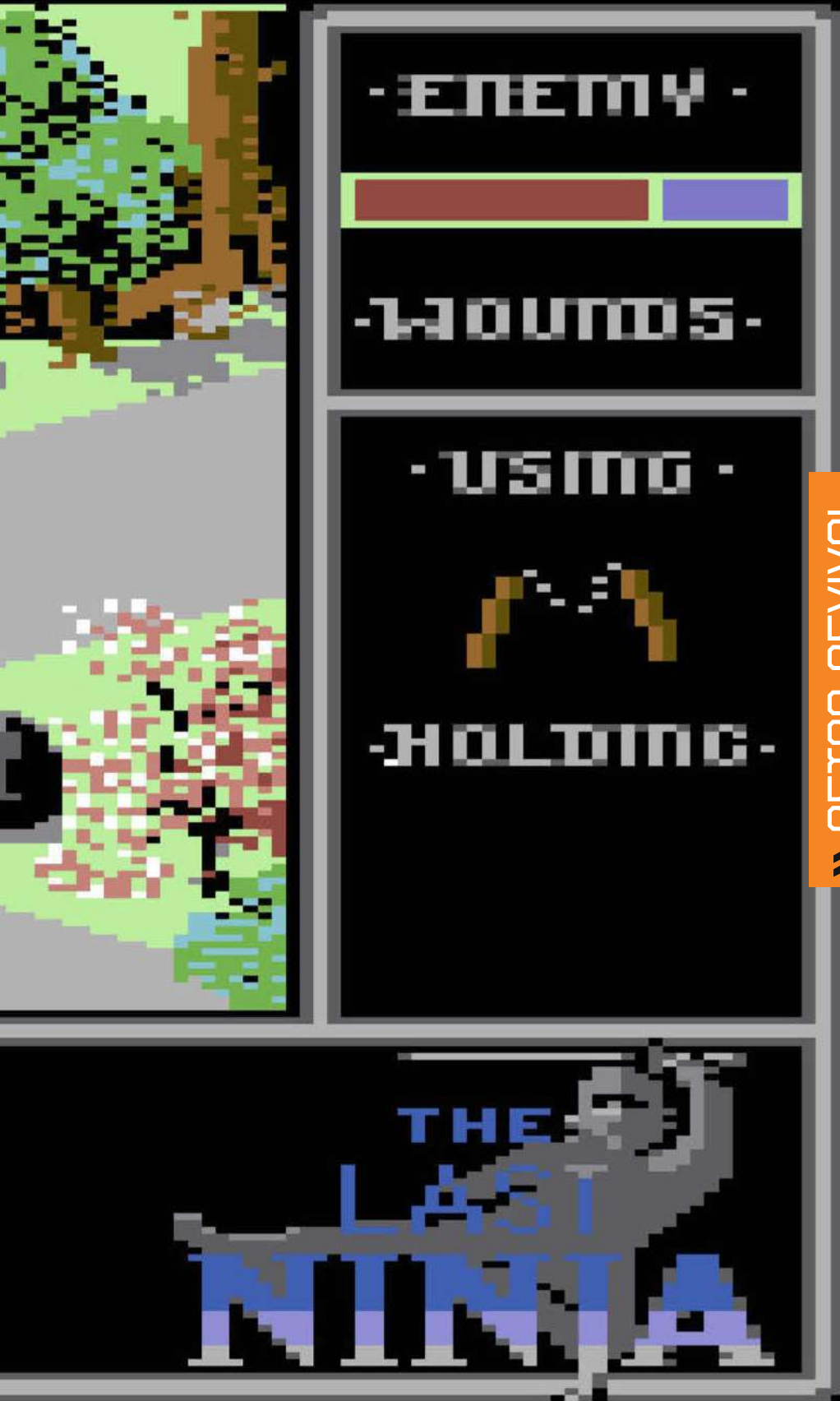
Denn – um das alles hier mal abzukürzen – das Spiel lebte einfach von seinem unglaublich guten Soundtrack! Grundsätzlich ist *The Last Ninja* ein Action-Adventure, in dem der Spieler von Bildschirm zu Bildschirm rennt, um dort Gegner zu bändigen oder ab und an einen Gegenstand zu finden, der dann an anderer Stelle zu benutzen ist.

Das klingt sehr simpel, ist aber nie einfach, da das Kampfsystem extrem auf richtiges Timing abgestimmt ist. Waffen – wie ein Katana oder Bo – machen die Schlägereien etwas leichter, geworfene Shuriken erst recht. Weder Kampfsystem noch Rätsel sind schwungvoll oder richtig motivierend. Dafür ist jedoch die Präsentation da: Was System 3 da 1987 grafisch auf den C64-Screen gezaubert hat, motivierte auch ohne Top-Gamedesign für etliche Tage und machte aus dem eigentlich mittelmäßigen Spiel einen Knaller.

Und die schon gelobte Musik erst! Ben Daglish und Anthony Lees haben einen Soundtrack aus dem SID gezaubert, der mich ganz persönlich total mitgerissen hat. Ich habe die Tracks vor drei Jahrzehnten sogar umständlich auf Kassette gebannt, um sie im Walkman immer bei mir zu haben.

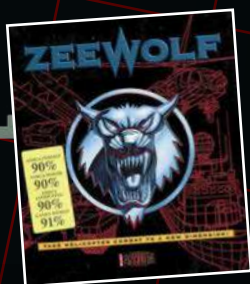
Um auf die eingangs erwähnte Schlüsselszene zurückzukommen: Mein *The Last Ninja*-Moment fand nicht vor dem Computer statt. Vielmehr sehe ich mich heute noch in der Badewanne sitzend, den Blick auf meinen fetten Sanyo M4500KE Kassettenrekorder gerichtet, aus dem der Daglish/Lees-Soundtrack dröhnte. Sehr zufrieden war ich damals mit meinem Leben. Danke, *The Last Ninja*! ★

» RETRO-REVIVAL



MAKING OF ZEEV

Es war einer der letzten großen Amiga-Titel und ein Spiel voller Liebe. Kein Wunder, zeichnete für die Entwicklung doch ein Team aus Spielejournalisten verantwortlich. Retro Gamer berichtet über die Entstehung.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** BINARY ASYLUM/EMPIRE INTERACTIVE
- » **ENTWICKLER:** BINARY ASYLUM
- » **ERSCHIENEN:** 1994
- » **PLATTFORM:** AMIGA
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Es ist ein auf Hochglanz poliertes missionsbasiertes Arcadespiel, in der Hauptrolle ein seltsam agiler Hubschrauber. Grafisch orientiert es sich an *Zarch*, spielerisch an Klassikern wie *Gravitar* und *Desert Strike*. Zeewolf wurde von Binary Asylum entwickelt, einem von ehemaligen Spielejournalisten gegründeten Studio: Andy Wilton und Andy Smith, die bei Amstrad Action und dem ACE Magazin tätig waren, sowie Bob Wade, der für Zzap!64 schrieb. „Ursprünglich haben wir Binary Asylum gegründet, um Zeewolf zu veröffentlichen“, erinnert sich Andrew Wilton. „Das Spiel war vorher bereits einige Zeit in der Entwicklung.“

Natürlich nutzten sie den breiten Überblick, den sie als Redakteure über Spiele hatten. „Wir haben so ziemlich alles auf jeder Plattform gespielt, was uns eine Vielzahl an teils sehr schrägen Inspirationen lieferte“, so

Andrew weiter. „Ein offensichtliches Beispiel ist *Zarch* von David Braben [für ST und Amiga als *Virus* umgesetzt, Anm. d. Red.]. Das lief im Original auf dem sehr wenig verbreiteten Acorn Archimedes. Hier habe ich das erste Mal gesehen, wie sich jemand an einer detaillierten 3D-Welt versuchte. Es trieb die damalige Heimcomputer-Technik an ihre Grenzen. Ich glaubte jedoch, dass sie noch weiter ausgereizt werden könne. Im Sinn hatte ich eine belebte Welt mit Gefährten und Gebäuden.“

Andrews Wandel vom Spielejournalisten zum Programmierer von Amiga-Klassikern erfolgte komplett autodidaktisch. Zunächst gründete er eine Ein-Mann-Firma, die Programme für den Amstrad PCW entwickelte, einen 8-Bit-Bürocomputer. Allerdings gab es für diesen auch einige Spiele, wie *Batman* von Jon Ritman. „Ich habe eine Tabellenkalkulation geschrieben, und die Entwicklung der 3D-Graphen-Darstellung hat mein altes Interesse an Computergrafik wiederbelebt. Also kaufte ich mir einen Amiga mitsamt Hardware-Handbuch und versuchte mich an der Spieleentwicklung. Jim Gardner, ein alter Schulfreund, der bei MicroPose arbeitete, gab mir den Code für eine einfache Amiga-spiel-Startsequenz.“ Schon bald ließ Andrew den Code Drahtgit-



» [Amiga] Das von Gerry Anderson inspirierte Versorgungsfahrzeug tankt unseren Heli auf.

VOLF

termodelle zeichnen und mit Polygonen füllen. „Ich hatte kein klares Ziel, ich wollte einfach ein Spiel machen. Ich mochte die Optik von *Zarch* und begann, mit einem Raumschiff in knalligen Farben in diese Richtung zu gehen.“

Zwar war *Zarch* sowohl grafisch als auch in der Bedienung ein offensichtlicher Einfluss für *ZeeWolf*, es gab aber noch weitere.

„Die Landungen, um Leute aufzusammeln, habe ich aus *Choplifter*. Sie brachten den Nervenkitzel, den ich für mein Spiel wollte.“ Aus *Thrust* hatte Andrew die Idee, Panzer per Schlinge zu transportieren. Auch *Oids*, einen Hybriden aus *Choplifter* und *Thrust*, spielte er viel.

„Abgesehen von Spielen waren die Bücher *Chickenhawk* von Robert Masons und *Thunderbirds* von Gerry Andersons zwei große Einflüsse. Ersteres sind die Memoiren eines Vietnam-Piloten, sie drehen sich aber mehr um das Fliegen als um den Krieg. Sie erklären gut, wie Hubschrauber funktionieren. Gerry Anderson hatte großen Einfluss auf das allgemeine Spielgefühl.“ So lieferte Anderson auch die Vorlage für die Versorgungsfahrzeuge in den eigenen Basen. „Ich konnte mir nicht vorstellen, wie der Helikopter betankt wird, also fragte ich mich: Was würde Gerry Anderson tun? Er



hätte ein besonderes Gefährt, das einen ausfahrbaren Arm hat, der Benzin abgibt.“

Die Arbeiten an *ZeeWolf* starteten 1992, zwei Jahre vor der Veröffentlichung. Allein für die Grundlagen, die 3D-Berechnungen und die die Polygon-Füllungen brauchte Wilton sechs Monate. Danach ging es um die Spielmechanik. Andy erzählt uns, dass das Vehikel ursprünglich als ein klassisches Raumschiff konzipiert war. Erste Prototypen hießen *Beewolf*, nach einer Wespenart, die Bienenstöcke angreift. ▶

» [Amiga] Bei Eskortmissionen werden eine Menge Panzer gesprengt.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

ZEEWOLF

SYSTEM: AMIGA

JAHR: 1994

ZEEWOLF 2: WILD JUSTICE

(IM BILD)

SYSTEM: AMIGA

JAHR: 1995

STAR TREK: NEW WORLDS

SYSTEM: PC

JAHR: 2000

GRENZEN AUSREIZEN

Fünf weitere 3D-Spiele, die den Amiga an seine Grenzen trieben.

EPIC

1992

■ Nach dem Erfolg des Flugsimulators *F29-Retaliator* verbesserte das englische Studio Digital Image Design seine 3D-Engine weiter. Als Mix aus *Kampfstern Galactica* und *Starglider* war der Weltraum-Shooter ein fesselndes Erlebnis, besonders in den Planetenkämpfen.



LEGENDS OF VALOUR

1992

■ Das Rollenspiel von Kevin Bulmer wartete mit einer weitläufigen, auf Texturen basierten mittelalterlichen Ortschaft inklusive Läden, Dungeons, NPCs, einem Tag-Nacht-Zyklus und einer offenen Spielwelt auf.

FRONTIER: ELITE II

1993

■ Spielerisch ein Fiasko, aber immerhin ein Hingucker: *Elite II* bot eine bunte Galaxie aus prozedural generierten Sternsystemen mit 100 Milliarden Planeten. Alles passte auf eine einzige Disk. Zwei Jahrzehnte vor *No Man's Sky* war es grafisch so ambitioniert für schwächere Amigas.



GUARDIAN

1994

■ Als erste Bilder von Acid Softwares *Guardian* veröffentlicht wurden, wirkte es wie die Amiga-Antwort auf *Star Fox*. Das fertige Spiel für den A1200 und das CD32 spielte sich jedoch mehr wie eine Neuauflage von *Defender* mit mörderisch schneller Polygongrafik.

ALIEN BREED 3D

1995

■ Team 17 versuchte sich mit diesem Ableger seiner SF-Reihe an einem *Doom*-Klon für den Amiga. Das Wagnis zahlte sich bei diesem technisch beeindruckenden, entfernt an *Gauntlet* erinnernden Actionspiel aus!



» „Ich mochte den Vergleich vom Spieler, der in Feindgebiet eindringt und Verteidigerschwärme aufscheucht. Als ich das Vehikel in einen Helikopter änderte, benannte ich das Spiel in *Zee-wolf* um – Als Anspielung auf den Begriff LZ für Landezone aus der Vietnam-Ära.“

Einer der Gründe für den Wechsel zum realen Kriegsszenario war der Erfolg von missionsbasierten Titeln wie EAs *Desert Strike*.

„Ich wollte zunächst keinen Hubschrauber anstelle des Raumschiffs, da für dessen Darstellung mehr Polygone nötig sind und das eine niedrigere Framerate bedeutet. Aber in diesem Bereich ließ sich Geld verdienen. Außerdem sind Kampfhubschrauber spitze!“

Andrew gesteht, dass die Gestaltung der Polygonmodelle ein eher primitiver Prozess war. „Ich habe die Modelle skizziert, sie dann auf Millimeterpapier gezeichnet und die Zahlen von Hand eingegeben. Die Modelle waren aus heutiger Sicht ungewöhnlich: Die Flächen wurden aus Vierecken anstelle von Dreiecken gebildet und mussten auch nicht flach sein.“

Das Gelände eines jeden Levels wurde prozedural von einer niedrig aufgelösten Karte generiert. Anschließend wurden die Straßen, Gebäude und Pfade von Hand geskriptet und der Level wurde so lange getestet, bis sich die Mission „richtig“ anfühlte. „Ich glaube nicht, dass viele Levels im ersten Spiel von mir sind. Die meiste Arbeit haben Jim Gardner, Andy Smith und Bob Wade geleistet.“

» [Amiga] Die gleichzeitige Anzeige von Map und verkleinerter Spielgrafik hilft beim Navigieren.



» Ich konnte mir nicht vorstellen, wie der Helikopter betankt wird, also fragte ich mich: Was würde Gerry Anderson tun?«

ANDY WILTON

Mit am meisten Spaß macht an *Zee-wolf* die Steuerung des wendigen Hubschraubers. „Ich liebte Spiele mit realistischer Physik, *Thrust* war eine Offenbarung für mich. David Braben hat es toll hinbekommen, das Drehen und Kippen bei *Zarch* in 3D zu realisieren, also wollte ich das übernehmen. Landen war in *Zarch* sehr schwer, deshalb habe ich Landestützen hinzugefügt, um etwas gnädiger zu sein.“

Auch heute noch teilt Andrew die Meinung alter *Zeewolf*-Spieler, dass die Maussteuerung optimal für das Spiel sei. „Der Joystick war sehr schwer zu handhaben. Ich bevorzugte die Maus – und ärgere mich, überhaupt Zeit in den Joystick-Modus gesteckt zu haben, obwohl ich nie daran geglaubt hatte, dass er gut werden würde. Analoge Steuerung ist für diese Art Spiel einfach besser.“

Das fertige Spiel umfasste beeindruckende 32 Missionen, die über einen Flickenteppich von Inseln verteilt waren. Von Rettungsmissionen bis hin zu Angriffen auf feindliche Basen wurde alles geboten. Eine nette Ergänzung war die Möglichkeit, Al-Buffalo-Panzer aufzuheben und woanders wieder abzusetzen, um Unterstützung zu erhalten. Das Paket wurde von einem beeindruckenden, vom Fantasy-Künstler Paul Kidby angefertigten Logo auf dem Startbildschirm abgerundet.



„Ich kannte Paul nicht selbst, aber die anderen durch Future Publishing, also engagierten wir ihn für das Wolfskopf-Logo. Durch seine Arbeit an den Scheibenwelt-Romanen fand er allerdings nie die Zeit, ein Logo für *Zeewolf 2* zu gestalten“, so Andrew.

Zeewolf erhielt sehr gute Wertungen in den Amiga-Heften, die das missionsbasierte Spieldesign, die Grafik und die Steuerung

lobten. Andrew war erleichtert darüber. Er glaubte zwar an sein Werk, nach zwei Jahren Entwicklung hatte er aber jegliche Objektivität verloren. „Kommerziell gesehen schlug sich das Spiel ziemlich gut. Aus heutiger Sicht sind die 20.000 verkauften Einheiten lächerlich, für die damalige Zeit jedoch war das durchaus ein solider Erfolg.“

Allerdings ist sich Andrew bewusst, dass *Zeewolf* etwas zu spät erschien, um ein echter Amiga-Hit zu werden. „Wir haben zwar Atari-ST- und Mega-Drive-Versionen entwickelt, für diese Plattformen war der Zug allerdings schon abgefahren. Für den PC und die ersten 3D-Konsolen entwickelten wir keine Umsetzungen, hierfür sah das Spiel bereits zu primitiv aus.“ Der relative Erfolg des Spiels ebnete aber zumindest den Weg für einen Nachfolger.

Darüber weiß Andrew Folgendes zu berichten: „*Zeewolf 2* wurde zu großen Teilen



» [Amiga] Das Passwort „frampage“ lässt euch als Raumschiff spielen, wie im Prototyp *Beewolf*.

von Nick Vincent programmiert. Er nahm und optimierte die Original-Engine, warf ein paar exotische Grafiken über Bord und fügte eine Menge neues, cooles Zeug hinzu. Wir wollten mehr Abwechslung, daher kommen die neuen Vehikel.“ Der zweite Teil war zwar komplexer, die Entwicklung aber ging schneller vonstatten, da bereits eine funktionierende Engine inklusive einiger Vehikel und Waffen existierte.

„Ich bin wirklich stolz auf die Spiele und hoffe, dass die anderen das auch sind“, zieht Andrew sein Fazit. Er könnte sich eine moderne Neuauflage, wie sie oft von Fans verlangt wird, durchaus vorstellen. „Ich glaube, ein Remake wäre sinnlos, aber wenn jemand das Spielgefühl und die Optik nehmen und erweitern würde, um eine Art *Zeewolf 3* zu entwickeln, würde ich es spielen.“



» [Amiga] Wir schalten Radarpanzer aus, um weniger Raketenangriffe abzubekommen.

KLASSIKER-CHECK

GREAT NAVAL BATTLES North Atlantic 1939-43

HAG 06

BEAUFORT 00



Auf 26 Kilometer Entfernung eröffnet mein Schlachtschiff mit einer Breitseite aus acht 38-cm-Kanonen das Feuer. Trotz geringer Trefferwahrscheinlichkeit (wegen Sturm und schlechter Sicht) finden die ersten Granaten ihr Ziel und der Gegner muss seine Geschwindigkeit reduzieren. Zeit, mit meinem Flottenverband auf Kernschussweite heranzudampfen.

Maritime Duelle im „High Noon“-Stil gehören zwar auch zum spielerischen Repertoire des Strategie-Klassikers *Great Naval Battles: North Atlantic 1939-43* (hierzulande als *Burning Steel: Entscheidung im Atlantik* bekannt). Aber mit einem modernen, nur leicht taktisch angehauchten Geballere à la *World of Warships* hat der Oldie wenig gemein. Mit der *Great Naval*-Reihe versuchten die Strategiespielexperten von Strategic Simulations, Inc. mit aufgebogener Teil-3D-Optik und neuer Spielmechanik, dem klassischen Excel-Charme früherer Strategiespiele Adieu zu sagen und neue Kunden zu gewinnen.

Great Naval Battles ist, dank wählbarer Gefechtsoptionen, im Grunde ein Hybride aus anspruchsvollem Strategiespiel und Gefechtssimulation. Einsteiger greifen auf ein vorgefertigtes Duell zurück, bei dem sich die Kontrahenten praktischerweise schon gegenüberstehen, oder spielen mehrere kleinere Missionen, die zeitlich auf zwei Monate beschränkt sind. Bei den Schnellgefechten gibt es natürlich „Klassi-

ker“, zum Beispiel die Seeschlacht zwischen der „Bismarck“ und der „HMS Hood“, aber auch „Was wäre, wenn“-Szenarios, wie ein Gefecht zwischen dem alten Schlachtkreuzer „HMS Renown“ und den deutschen Schlachtschiffen „Scharnhorst“ und „Gneisenau“ mit ihrer schwachen Hauptbewaffnung.

Angehende Admirale übernehmen auf deutscher oder englischer Seite das Oberkommando über die gesamte Atlantik-Flotte bis Ende 1943. Während hier die Planung von Flottenbewegungen, die Zusammensetzung von Schiffsverbänden, Kurskorrekturen, Ressourcen-Planung und das Festlegen von Patrouillen im Vordergrund stehen, gilt es im direkten Gefecht, das eigene Schiff zu kontrollieren.

Kernstück der direkten Auseinandersetzung ist die taktische Übersichtskarte, die euch die Positionen eigener Schiffe, feindlicher Verbände, Flugzeuge, Tageszeit, Windgeschwindigkeit, Kurs und Geschwindigkeit sowie Waffeninformationen zeigt. Zusätzlich gibt es den praktischen „Fernglas-Modus“, in dem der Kapitän die Umgebung in 3D beobachtet, eine Miniaturmodell-Ansicht des eigenen Schiffs, die Brücke mit den Navigationskontrollen, die Waffestation und die Schadenskontrolle mit einer Übersicht über die unterschiedlichen Schiffssysteme und den Schadensstatus.

Der Clou: Alle Stationen lassen sich von Haus aus zwar selbst steuern, aber auch auf

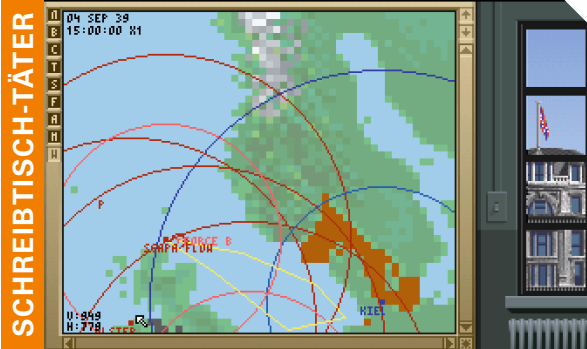
Autopilot schalten – was den Spieler allerdings zum reinen Zuschauer degradiert. Allerdings hilft der Automat auch gehörig dabei, sich in das komplizierte Schiffsduell hineinzupfrieren. Das ist nämlich bitter nötig, denn alleine der Waffenkontroll-Schirm hat ein gutes Dutzend Einstelloptionen. Von der Wahl der Munition über die Auswahl des Feuermodus und die Kontrolle der TOT-Daten (Zeit zum Ziel) bis zur Ladezeit gilt es die richtigen Einstellungen vorzunehmen. Und das, während die Schadenskontrolle im Grunde die volle Aufmerksamkeit fordert, weil hier die Kessel brennen, Geschütztürme ausfallen oder Backbord gerade der Maschinenraum voller Wasser läuft. In der Regel herrscht dann im größten Chaos auch noch Windstärke 7...

Der spielerische Spagat zwischen Miniatur-Optik, 3D-Grafik und Excel-Tiefgang verhalf dem Genre zu einer kurzen Blüteperiode. Immerhin brachte es die originale *Great Naval Battle*-Reihe innerhalb von vier Jahren auf insgesamt vier Teile sowie einige Zusatzspiele. ★



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



SCHREIBTISCH-TÄTER

Der Kampagnenmodus

Zu Beginn spielt man Einzelgefechte oder auf zwei Monate begrenzte Missionen. Erst im Kampagnenmodus wird es dann richtig komplex: Per Mausklick stellt ihr Flotten zusammen, legt Routen fest und kontrolliert die Wetterdaten der nächsten Tage – optisch nicht schön, aber spielerisch anspruchsvoll. Glücklicherweise lässt sich hier die Spielgeschwindigkeit bis zum Faktor 8 erhöhen, was Wartezeiten erträglich macht.



SCHNELLES GEFECHT

Ordentlich Abwechslung

Für Einsteiger besonders interessant sind die schnellen Gefechte. Von simplen Duellen bis zu taktisch etwas anspruchsvolleren Seeschlachten mit mehreren Schiffen bietet die Missionsauswahl ein abwechslungsreiches Repertoire. Netterweise muss man bei den vorgefertigten Gefechten auch nicht lange nach dem Gegner suchen: Beide Flottenverbände (oder Einzelschiffe) stehen sich bereits gegenüber.



ALLE MANN VON BORD

Schadenskontrolle als A und O

Eine der größten Herausforderungen während eines jeden Gefechts ist die Schadenskontrolle. Denn nicht nur eure Granaten schlagen beim Gegner ein, auch dieser erzielt Wirkungstreffer gegen eure schwimmenden Kampfplattformen. Sobald die ersten Systeme ausfallen, Sektionen geflutet sind und Stationen brennen, kommt auch der abgebrühteste Admiral ins Schwitzen.



BESTER MOMENT

Den Gegner in Sichtweite

Einer der besten Momente im Spiel ist sicherlich das Auftauchen eines gegnerischen Schiffs im Visier des Fernrohrs, nach stundenlangem Schippern über den Spiele-Atlantik. Nicht selten werden dann schon, trotz minimaler Trefferchancen, die ersten Salven aus den Geschützen abgefeuert. Klüger aber ist es, nicht auf Zufallstreffer zu bauen, sondern auf die Ideallentfernung heranzufahren. Zu- mindest, wenn man stärker ist ...



DARUM EIN KLASSIKER

Miniaturoptik für Einsteiger

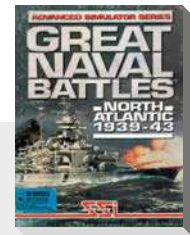
Klassische Strategie- und Taktikspiele hatten bis dato zu einem Großteil den optischen Charme eines Telefonbuchs. SSI gelang durch 3D-Optik sowie Maussteuerung und geschickte Genremixtur ein manierliches Hybrid-Spektakel für Einsteiger und Profis. Gerade die Miniaturmodell-Ansicht ist hilfreich: Sie verleiht dem strategisch-spröden Atlantik-Durchkämmen ein beachtliches Mittendrin-Gefühl.



VORTEIL ENGLAND

Aufklärung ist der halbe Sieg!

Was man am Anfang unterschätzt: Luftaufklärung gehörte zu den Seengefechten des Zweiten Weltkriegs dazu – und wer den Feind zuerst erspäht, kann sich in die bessere Position bringen. Spielt man auf britischer Seite, hat man sogar einige Flugzeugträger zur Verfügung und somit einen strategischen Vorteil gegenüber den Achsenmächten. Deren landbasierten Luftstreitkräfte konnten bekanntlich schon der Bismarck nicht helfen ...



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS
- » **PUBLISHER:** STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
- » **ENTWICKLER:** IO DESIGN GROUP INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1992
- » **GENRE:** SIMULATION

Was die Presse sagte ...



Video Games 12/1992: 77/100

„Burning Steel kommt den unterschiedlichsten Spieler-Charakteren entgegen: Hardcore-Strategen, die nur auf Karten und Symbole stehen, werden ebenso befriedigt wie Simulationsfans, die ihre Schiffe lieber selber steuern... Das programmierte Team ist mit viel Liebe zum Detail ans Werk gegangen. Alle Daten wurden genauestens recherchiert und umgesetzt.“ (Volker Weitz)

Was wir denken

Was 1992 im Kern noch als einsteigerfreundliche Mischung aus Simulation und Strategiespiel galt, dürfte heutige Spieler überfordern, angefangen schon beim 200-Seiten-Handbuch. Wer sich allerdings von der Komplexität nicht abschrecken lässt, die nach modernen Maßstäben doch recht blockartige Lego-Optik ignoriert, und über die eine oder andere KI-Schwäche hinwegsieht, wird immer noch mit solidem Spielvergnügen belohnt. Gerade mitten in der Schlacht zeigt *Great Naval Battles* seine Stärken.

GROSSE ERWARTUNGEN

KLASSISCHE BÜCHER ALS GRUNDLAGE FÜR VIDEOSPIELE



The Hobbit

■ PUBLISHER: Melbourne House ■ ERSCHIENEN: 1982 ■ SYSTEM: Verschiedene

Viele Romane wurden als Basis für Textadventures genutzt, aber wohl keine Umsetzung war so innovativ wie *The Hobbit*, das von Veronika Megler geschrieben wurde.

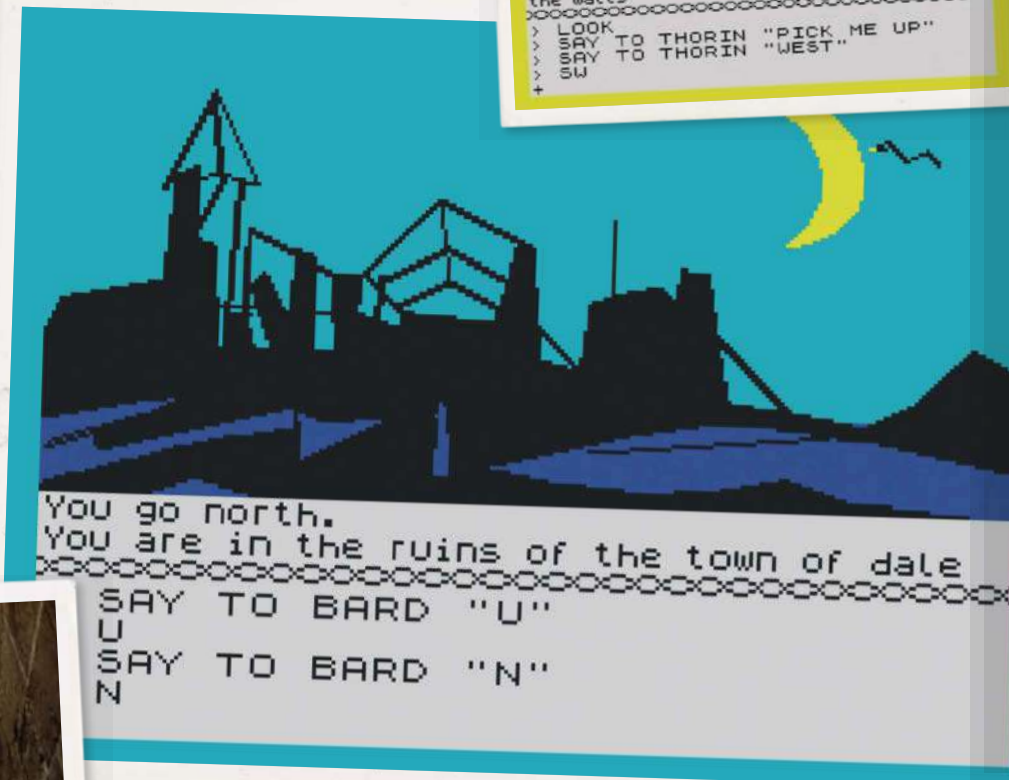
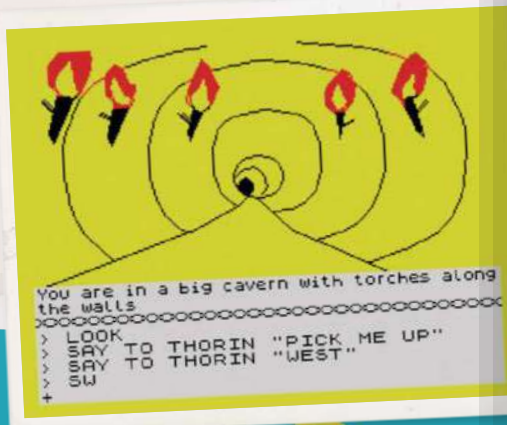
Das Spiel benutzte einen ausgeklügelten Parser, mit dem es möglich war, ganze Sätze anstatt nur einzelner Wörter einzugeben. Diese Technik brachte dem Spieler viele neue Möglichkeiten, mit der Spielwelt zu interagieren.

Dazu kam ein Physiksystem, das es ermöglichte, Objekten und Charakteren verschiedene Größen und Gewichte zuzuordnen. Auf dieser Grundlage entschied das Spiel, ob ein Charakter mit einem Objekt etwas anfangen konnte oder nicht. Einige Aktionen und Ereignisse unterlagen dem Zufall. So fühlte sich das Spiel immer etwas anders an, wenn man es öfters spielte.

Aber es gab noch andere Feinheiten, welche die Spielwelt lebendig erscheinen ließen. So schritt die Zeit im Spiel runden-

weise voran, wobei sich NPCs durch die Welt bewegten und unabhängig vom Spieler Aktionen ausführen konnten. Sie konnten beispielsweise Gegenstände einsammeln oder Streitigkeiten austragen. Das alles erinnerte sehr an die früher erschienenen *Zork*-Adventures von Infocom, die ihrerseits auf *Colossal Cave* aufbauten.

Veronika übernahm diverse Orte und Charaktere aus J.R.R. Tolkiens Kinderbuch, konnte sich jedoch nicht wortgetreu an das Original halten. Trotzdem wollte sie die Geschichte so gut wie möglich umsetzen und kein alternatives Ende schaffen, welches nicht in das Universum passte: „Um das zu verhindern, gab es nur zwei Alternativen, falls der Spieler zu viele Fehler machte: Entweder war die Mission nicht mehr erfüllbar oder der Spieler starb. Beide Möglichkeiten stimmen mit der Prämisse des Buchs überein.“



Veronika Megler

Die Frau hinter dem Bestseller.

RG: Woher hattest du die vielen Ideen für dein Spiel?

VM: Die meisten Ideen kamen von *Colossal Cave*, einem Abenteuerspiel. Es fesselte mich sehr, doch leider verlor ich das Interesse daran, als ich es das erste Mal durch das Spiel geschafft hatte. Ich fand es langweilig, dass es immer dasselbe war, wenn man es einmal durchgespielt hatte.

Also habe ich mir Alternativen ausgedacht, indem ich den „Troll“ und den „Drachen“ genommen und sie in vollwertige Charaktere verwandelt habe. Sie konnten sich an den Spielorten frei bewegen und eine Reihe von Aktionen ausführen. Ein paar dieser Aktionen wurden zufällig ausgeführt, sodass sich die Charaktere nicht immer gleich verhielten. Ich entschied, dass alle Charaktere am Spiel teilnehmen sollten. Also bekamen die NPCs auch einen Zug, nachdem der Spieler seinen Zug beendete. Ich habe die Zufallsfunktion an vielen Stellen hinzugefügt, sodass sich das Spiel jedes Mal anders anfühlte, auch wenn der Spieler die gleichen Dinge getan hat.

Manchmal konnte man dadurch das Spiel nicht beenden, da wichtige NPCs getötet wurden, bevor man sie erreichen konnte. Ich sah darin kein Problem, denn das machte das Spiel lebenssehter.

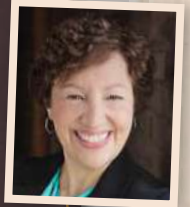
RG: Warum war *The Hobbit* so erfolgreich?

VM: Ich glaube, dass die Eigenheiten einiger Charaktere viel dazu beigetragen haben. Thorin war sehr beliebt, denn in typischer Zwergen-Manier hatte er eine sehr schroffe Art. So konnte man eine Art Beziehung zu den Charakteren aufbauen.

Ich selbst kenne diese Erfahrung von Büchern. Wenn ich ein Epos, sei es von Tolkien, Robert Jordan oder George R.R. Martin, zu Ende gelesen habe, verspüre ich ein Gefühl des Verlusts. Ich vermisse die Charaktere, ich will wissen, was mit ihnen als Nächstes passiert, was sie heute tun.

Dann gab es eine Reihe von Spielern, die Spaß daran hatten, die Rätsel auf verschiedene Weise zu lösen, die Möglichkeiten des Spiels und der „Physik-Engine“ (wie man sie heute nennen würde) bis an ihre Grenzen auszudehnen.

Wenn ich so zurückdenke, habe ich versucht, eine komplette Welt zu simulieren. Eine virtuelle Welt, in der ich voll in das Abenteuer eintauchen kann. Und das Ganze in Assembler, auf einem TRS80. Das war fast noch ein größeres Abenteuer!





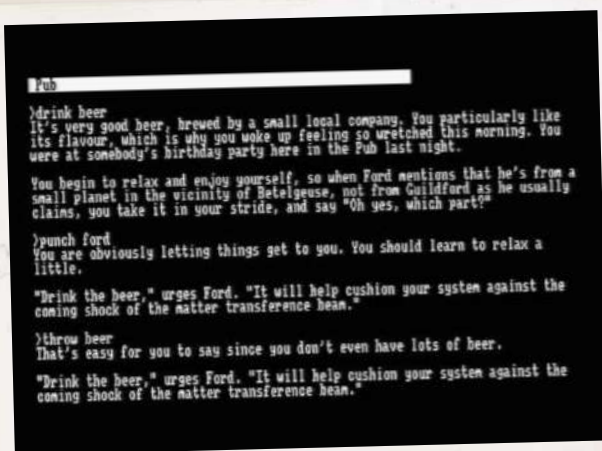
❧ The Witcher

■ PUBLISHER: CD Projekt Red ■ ERSCHIENEN: 2007 ■ SYSTEM: PC/Mac

Die Saga um den Monsterjäger Geralt war Grundlage für den Rollenspiel-Hit von CD Projekt Red.

Die Anfangssequenz des ersten Spiels zeigt Geralt, der von seinen Hexerkollegen entdeckt wird, nachdem er sein Gedächtnis verloren hat. Dieser Teil basiert auf einer Kurzgeschichte aus dem ersten Buch von Andrzej Sapkowski, *Der letzte Wunsch*.

Es gibt zwar einige Unterschiede zwischen den Spielen und Büchern – zum Beispiel übernimmt Triss Merigold die romantische Rolle von Yennefer, während ihre Beziehung zu Geralt in den Büchern bei Weitem nicht so intim ist. Trotzdem ist die Geschichte von *The Witcher* den Büchern sehr ähnlich. Wichtige Städte und Orte wie Kaer Morhen, Monster, Mythologie, Fraktionen und eine Vielzahl von Charakteren basieren auf Sapkowskis Saga.



❧ The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

■ PUBLISHER: Infocom
■ ERSCHIENEN: 1984
■ SYSTEM: Verschiedene

In den 80er Jahren war ein Textadventure das Naheliegendste, was man zur Umsetzung eines Romans machen konnte.

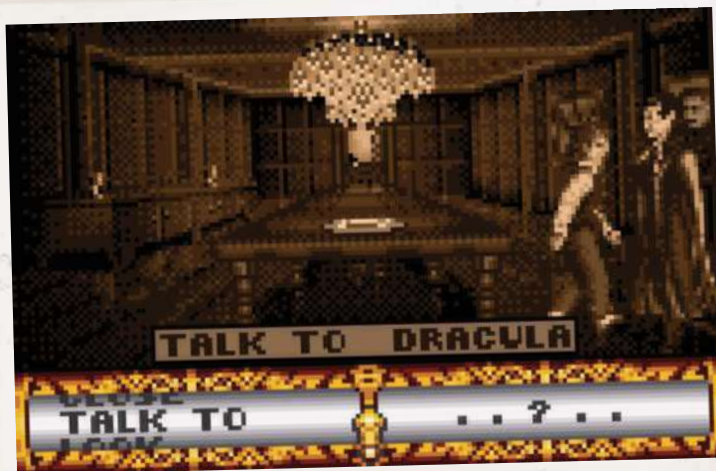
Per Anhalter durch die Galaxis ist eines von vielen, die diesen Ansatz gewählt haben. Mit Hilfe von Kommandos wie „Look“ oder „Take“ musste man teils unter (Runden-)Zeitdruck Rätsel lösen. Dank Infocom-Parser waren auch komplexe Befehle möglich, wobei es manchmal wichtig war, ob man etwas „auf“ oder „unter“ etwas anderem positionierte. Das Spiel folgte den Vorgaben des Buchs relativ treu und bekam viel Lob dafür, dass es den ausgefallenen Humor von Douglas Adams rüberbrachte. Trotz oder wegen der schweren Rätsel war es ein großer Erfolg.

❧ Dracula The Undead

■ PUBLISHER: Atari ■ ERSCHIENEN: 1991 ■ SYSTEM: Atari Lynx

Ataris Interpretation des Dracula-Mythos beginnt mit Bram Stoker, dem Autor des Originalbuchs, der sich selbst als Erzähler der Geschichte vorstellt. Er sitzt in einem Sessel am Feuer und blättert durch die Seiten seines Romans, während der Blitz draußen die Dunkelheit seines Zimmers durchdringt.

Der Beginn von *Dracula The Undead* ist dem des Buchs sehr ähnlich: Ein Anwalt namens Jonathan Harker ist auf dem Weg zu Draculas Schloss, um dort den Grafen zu treffen. Ziel des Spiels ist es, dem Schloss wieder zu entfliehen. Dazu erforscht Jonathan seine Umgebung und muss bestimmte Gegenstände finden.



❧ Parasite Eve

■ PUBLISHER: Squaresoft ■ ERSCHIENEN: 1998 ■ SYSTEM: PlayStation

Squares wohlbekannter Horrortitel basiert auf der Idee des gleichnamigen Buchs, dass Mitochondrien in menschlichen Zellen Teil eines übergroßen Organismus sind. Dieser Organismus namens Eve wartet auf den richtigen Zeitpunkt, um die Menschheit zu übernehmen.

Außer dieser Grundprämisse gibt es wenig Parallelen. Das Spiel erzählt seine eigene Geschichte, welche in New York statt in Japan stattfindet. Der Spieler übernimmt die Rolle der Polizistin Aya Brea, die versucht, die parasitäre Eve zu stoppen. Das Kampfsystem ist aus manchen Rollenspielen bekannt: Man kann sich frei bewegen, um feindlichen Angriffen auszuweichen. Um Waffen oder Fähigkeiten einsetzen zu können, muss sich zuerst der Energiebalken aufladen.



Gateway

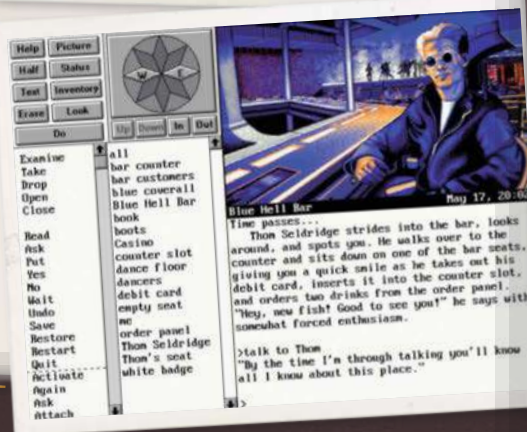
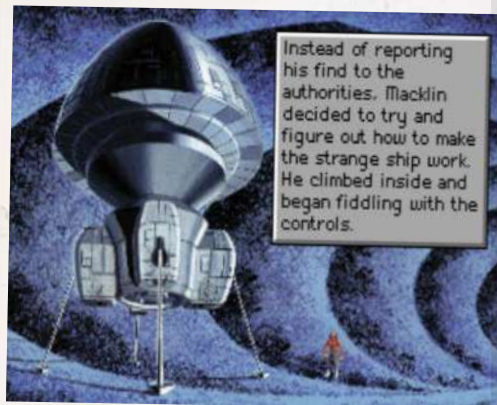
■ PUBLISHER: Legend Entertainment House ■ ERSCHIENEN: 1992 ■ SYSTEM: PC

Frederik Pohls *Gateway* war eine Vorlage, die sich zur Umsetzung geradezu anbot.

Ein paar Abenteurer landen in *Gateway* auf einer verlassenen außerirdischen Raumstation, um ihr Glück zu suchen. Dort finden sie Raumschiffe, die sie kaum verstehen. Sie wissen, wie man ein Schiff aktiviert, aber sie wissen nicht, wohin es sie führen wird – zu Reichtümern, Gefahren oder gar direkt in den Tod.

Das Textadventure folgt grob der Handlung des Buchs. Es finden sich Hinweise auf eine übermächtige, zerstörerische Alienrasse in der Raumstation. Der Spieler soll nun auf vier Planeten eine Tarnvorrichtung aktivieren, um die Menschheit vor den Aliens zu verbergen und somit ihre Vernichtung zu verhindern.

»Wir hatten damals ein Sprichwort: ‚Text ist billig‘.«



Glen Dahlgren

Der Entwickler von *Gateway* und *Death Gate* verrät uns, was gute Spieleumsetzungen ausmacht.

RG: Was braucht ein Roman, um gut umgesetzt werden zu können?

GD: Es gibt da eine Reihe von Kriterien, die man vorher überprüfen sollte: Wie beliebt ist das Buch? Wenn die Lizenz genügend Fans mitbringt, kann man fast alles erfolgreich umsetzen. Die nächste Frage: Wie umfangreich ist die Welt? Das ist vielleicht die wichtigste Grundlage. Eine tiefgründige, vielschichtige Welt kann viele Möglichkeiten bieten, um eine spannende Geschichte zu erzählen. Dann braucht diese Welt natürlich noch interessante Charaktere, die sie mit Leben befüllen.

Eine weitere Frage lautet: Wie flexibel ist der Autor? Es ist wichtig, wie viel kreative Freiheit man hat, denn man wird Kompromisse eingehen müssen. Nicht zu vergessen: Überschneidet sich die Lizenz mit anderen Projekten und kann es rechtliche Probleme geben? Das ist ein großes Thema für Titel wie *Der Herr der Ringe*, die etliche Filme oder Fernsehserien hervorgebracht haben. Man muss genau wissen, was man verwenden darf und was nicht.

Und schließlich: Kann ich mich mit dem Projekt identifizieren? Ich persönlich habe eine Reihe von Buchlizenzen abgelehnt, weil sie mir nicht gefielen. Ich hätte keinen Spaß bei der Arbeit, wenn mir

das Original nicht gefällt. Der Designer muss sich genauso leidenschaftlich mit dem Thema befassen wie die Fans, sonst ist ein Misserfolg vorprogrammiert.

RG: Welche Vorteile bieten Text-Adventures in Sachen Lizenzierung?

GD: Wir hatten damals ein Sprichwort: „Text ist billig.“ Die Verwendung von Text als Feedback für Spieleraktionen gab uns eine Menge Flexibilität. Wir konnten etwas Aufwendiges konstruieren und trotzdem noch kurz vor der Fertigstellung abändern. Alles, was vertont, gezeichnet oder animiert wird, ist hingegen teuer und kaum veränderbar. Darüber hinaus war die Beziehung zwischen Designer und Spieler viel persönlicher. Der Autor konnte direkt mit dem Spieler kommunizieren und war nicht auf Dritte – Grafiker, Sprecher, Musiker – angewiesen. Natürlich hatten Grafiken, Animationen, Soundeffekte und Sprachausgaben große Auswirkungen auf das Spielerlebnis. Deshalb habe ich immer sehr darauf geachtet, dass diese Elemente in meinen Titeln nicht vernachlässigt wurden.



The Saga Of Erik The Viking

■ PUBLISHER: Mosaic Publishing
■ ERSCHIENEN: 1984
■ SYSTEM: Verschiedene

Die Umsetzung des Kinderbuchs von Terry Jones war ein recht typisches Textadventure. Das Spiel zeigte viele Charaktere und Schauplätze des Buchs, erzählte aber trotzdem seine eigene Geschichte.



Goosebumps: Escape From Horrorland

■ PUBLISHER: Dreamworks Interactive
■ ERSCHIENEN: 1996 ■ SYSTEM: PC

In diesem Point-and-Click-Abenteuer erforscht man den Erlebnispark Horrorland mit den drei Charakteren Lizzy, Luke und Clay. Das Spiel baut zeitlich gesehen auf dem Buch *One Day At Horrorland* auf.



The Warlock Of Firetop Mountain

■ PUBLISHER: Puffin Books
■ ERSCHIENEN: 1984
■ SYSTEM: ZX Spectrum

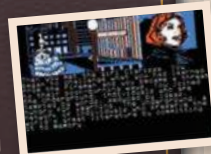
Dieses Abenteuer mit Arcade-Elementen hatte nur wenige Gemeinsamkeiten mit *Fighting Fantasy*, der zugrunde liegenden Soloabenteuer-Buchserie. Mit Schwert und Bogen ausgestattet bekämpfte man Monster und suchte Schätze.



Fahrenheit 451

■ PUBLISHER: Trillium
■ ERSCHIENEN: 1984
■ SYSTEM: Verschiedene

Ray Bradbury, der Autor des klassischen Romans, wirkte bei der Umsetzung persönlich mit. Er schrieb den Prolog und den Dialog für „Ray“, einen intelligenten Computer. Das Grafik-Adventure findet fünf Jahre nach dem Buch statt und setzt die Geschichte von Guy Montag fort.



David Mullich

Der Weg vom Buch zum Spiel.

RG: Was war der Grund für die Umsetzung von *I Have No Mouth, And I Must Scream*?

DM: Dazu kann ich nichts sagen, denn ich war in der frühen konzeptionellen Phase der Entwicklung des Spiels noch nicht im Team von Cyberdreams. Ich weiß allerdings, dass das Unternehmen gezielt gegründet wurde, um Videospiele zusammen mit berühmten Schöpfern aus Fantasy und Science-Fiction zu entwickeln.

Pat Ketchum, der Chef von Cyberdreams, kannte Syd Mead, den Designer der Vehikel und vieler anderer Gerätschaften im Film *Blade Runner*. Er beauftragte ihn mit der Entwicklung von Fahrzeugen für das Spiel *CyberRace*. Er lizenzierte auch Werke von H.R. Giger, dem Künstler hinter den Aliens im Film *Alien*, für das Spiel *Dark Seed*.

Pat war der Ansicht, dass Harlan Ellison gut in das Unternehmen passen würde, also kaufte er die Rechte von Harlans erfolgreichster Kurzgeschichte.

RG: Gab es Probleme bei der Anpassung der Handlung?

DM: Das Buch basiert sehr stark auf Eindrücken und Emotionen. Um dem Spieler verschiedene Handlungsmöglichkeiten zu geben, brauchten wir aber sehr viel mehr Story. Deshalb setzte sich David Sears mit Harlan zusammen und die beiden entwickelten für jeden der Charaktere eine Art Lebenslauf. Sie wollten, dass sich die fünf Charaktere stark voneinander unterscheiden, und so entstand die Idee, das Spiel in fünf Szenarien zu unterteilen.

Nach Beendigung jedes Szenarios kehrte der Spieler zur ursprünglichen Geschichte zurück. Je nachdem, welche Entscheidungen er vorher getroffen hatte, gab es am Ende eine unterschiedliche Sequenz.

RG: Worauf hast du dich während der Entwicklung fokussiert?

DM: Mein Ziel war es, die Trostlosigkeit der Geschichte einzufangen und den Spielern dennoch das Gefühl zu geben, dass sie im Spiel noch erfolgreich sein könnten. Außerdem wollten wir den Spielern eine gewisse Freiheit in ihren Entscheidungen ermöglichen, ohne zu weit von der Handlung des Buchs abzuweichen.



I Have No Mouth, And I Must Scream

■ PUBLISHER: Cyberdreams ■ ERSCHIENEN: 1995 ■ SYSTEM: PC

Auch Harlan Ellison arbeitete an der Umsetzung seines Romans mit, er trat sogar dem Entwicklerteam von David Mullich und David Sears bei.

Die Geschichte dreht sich um einen Supercomputer, der die Menschheit fast komplett ausgelöscht hat. Diejenigen, die überlebten, sind dem Computer namens „AM“ hilflos ausgeliefert. Das Spiel unterteilt sich in fünf Szenarien, jeweils aus der Sicht eines anderen Überlebenden.

Wie in den bekannten Abenteuerspielen von LucasArts wird ein Point-and-Click-System verwendet, um mit der Spielwelt zu interagieren. Objekte müssen gefunden und Rätsel gelöst werden, um die Aufgaben des Computers zu erfüllen.

Anfangs war der Plan, dass *I Have No Mouth, And I Must Scream* nicht erfolgreich beendet werden konnte. Dieser Ansatz wurde im Lauf der Entwicklung jedoch verworfen. Je nachdem, wie man sich bei gewissen Aktionen entscheidet, schaltet man eine von sieben Schlusssequenzen frei.

»Mein Ziel war es, die Trostlosigkeit der Geschichte einzufangen.«





Ubik

■ PUBLISHER: Cryo Interactive ■ ERSCHIENEN: 1998
 ■ SYSTEM: PC/PlayStation

Ein eindrucksvolles Beispiel für paranoide, philosophisch orientierte Science-Fiction.

Der Protagonist des Buchs, Joe Chip, arbeitet für eine Anti-Psi-Firma namens Runticer Associates, die ihre Kunden vor Spionage und Wirtschaftsspionage durch Hellseher schützt. Joe und sein Team werden in üblicher Echtzeitstrategie-Mechanik gesteuert. Der Spieler setzt ihre Psi-Fähigkeiten und Waffen gegen das feindliche Unternehmen Hollis Incorporate ein. Vorsicht ist hier geboten, denn stirbt ein Mitglied des Teams, ist es für den restlichen Spielverlauf nicht mehr verfügbar.



Dune

■ PUBLISHER: Virgin Games ■ ERSCHIENEN: 1992
 ■ SYSTEM: Verschiedene

Die Videospieladaptation von Dune folgt zum Großteil der Handlung von Frank Herberts berühmten Science-Fiction-Roman.

Die Adelsfamilie Atrides erhält die Aufsicht über den Planeten Arrakis, der einzigen Quelle der lebensverlängernden Droge Spice Melange. Wie in einem klassischen Abenteuer erforscht man verschiedene Schauplätze, spricht dort mit Beratern und kann Befehle erteilen oder neue Truppen rekrutieren. Dazu kommt der Echtzeitstrategie-Teil, in dem man Spice abbaut und die eigenen Armeen einsetzt, um feindliche Truppen zu besiegen.

Das Spiel hat rein gar nichts mit *Dune II* zu tun, das fast zeitgleich von Westwood für Virgin entwickelt wurde und eines der ersten Echtzeit-Strategiespiele war.

The Secret Diary Of Adrian Mole Aged 13 ¾

■ PUBLISHER: Mosaic Publishing ■ ERSCHIENEN: 1984
 ■ SYSTEM: Verschiedene

Das Ziel des Spiels ist es, bei seinen Mitschülern so beliebt wie möglich zu werden.

Pro Szene musste eine von drei möglichen Aktionen ausgewählt werden. Diese bestimmte den weiteren Verlauf des Spiels.



Neuromancer

■ PUBLISHER: Mediagenic ■ ERSCHIENEN: 1988
 ■ SYSTEM: Verschiedene

In William Gibsons Roman geht es um eine Gruppe von Hackern, die für eine unbekannte Organisation Daten stehlen sollen.

Das Werk gilt als Mitbegründer des Cyberpunk-Genres und als einer der einflussreichsten Titel in der Science-Fiction-Geschichte. Das Grafik-Adventure mit Actionelementen sowie Hacking, als das man *Neuromancer* am ehesten beschreiben kann, basiert lose auf dem Roman. Wichtige Schauplätze und bekannte Charaktere wie Ratz und The Finn sind enthalten.

Teilweise läuft das Spiel wie ein traditionelles Point-and-Click ab. Man wechselt zwischen Schauplätzen, sucht nach Passwörtern, sammelt wichtige Gegenstände und unterhält sich mit NPCs. Der Rest des Spiels findet in einer 3D-Matrix statt, wo man unter Zeitdruck Systeme hacken muss.



Betrayal At Krondor

■ PUBLISHER: Sierra On-Line ■ ERSCHIENEN: 1993 ■ SYSTEM: PC

Betrayal At Krondor ist ein Rollenspiel, das auf Raymond E. Feists beliebter Midkemia-Saga basiert.

Wegen der einnehmenden Handlung, einem anständigen rundenbasierten Kampfsystem und der vielfältigen Möglichkeiten zur Aufwertung seiner Charaktere wird es von Retro-Rollenspielern geschätzt. In der relativ frei erkundbaren Spielwelt fand man Schatztruhen, die man erst öffnen konnte, wenn man die darauf eingravierten Rätsel löste.





Der Herr der Ringe Online

■ PUBLISHER: Turbine, Inc. ■ ERSCHIENEN: 2007 ■ SYSTEM: PC

In visueller Hinsicht ist es eindeutig von Peter Jacksons *Lord Of The Rings*-Filmen inspiriert. Doch *Der Herr der Ringe Online* bezieht sich in erster Linie auf die Bücher von J.R.R. Tolkien, wenn es um die Gestaltung seiner Welt und der darin lebenden Völker geht.

MMO-typisch erschafft man zu Beginn einen Avatar, der bei der Erkundung der Welt und beim Abschließen von Quests immer erfahrener und besser wird. Auch können Gruppen gebildet werden, um mit anderen Spielern schwierigere Quests zu lösen.

Durch viele Updates wurden in den letzten Jahren neue Fähigkeiten, Gegenstände und Regionen wie Moria oder Mordor hinzugefügt. Das Spiel überrascht mit kleinen Gags wie dem Musik-System: Mit der Tastatur lassen sich verschiedenen Instrumenten Töne entlocken – wie so ähnlich schon vor Urzeiten in mehreren *Ultima*-Teilen.

Discworld Noir

■ PUBLISHER: GT Interactive ■ ERSCHIENEN: 1999
■ SYSTEM: PC, PlayStation

Der bekannteste Teil der *Discworld*-Trilogie vertritt das Genre des „Film Noir“.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Detective Lewton, der sich zweier Vermisstenfälle annimmt. Es gibt zwar einige Adventure-typische Rätsel mit diversen Gegenständen. Der Hauptteil besteht allerdings darin, Indizien und Hinweise zu sammeln und später damit verdächtige Personen ins Kreuzverhör zu nehmen.

Discworld Noir basiert natürlich auf der *Discworld*-Reihe von Terry Pratchett. Dennoch orientiert sich das Spiel nur bezüglich des Stils und der Charaktere an den Büchern; die Story bedient sich vielmehr bei Klassikern von Raymond Chandler oder H.P. Lovecraft.



Sherlock Holmes: Consulting Detective

■ PUBLISHER: GT Interactive ■ ERSCHIENEN: 1999
■ SYSTEM: PC, PlayStation

Es gibt drei Fälle, die in *Consulting Detective* gelöst werden müssen. Die Geschichte eines jeden Falls wird mit Hilfe von animierten Zwischensequenzen erzählt.

Der berühmte Detektiv sammelt Hinweise, indem er an verschiedenen Örtlichkeiten herumstöbert, mit Zeugen spricht und Zeitungsartikel aufmerksam liest. Wenn er später vor Gericht die korrekten Angaben machen kann, ist der Fall gelöst.

Tom Clancy's Rainbow Six

■ PUBLISHER: Red Storm Entertainment ■ ERSCHIENEN: 1998
■ SYSTEM: Verschiedene

Rainbow Six war nicht wie all die anderen Shooter: Es legte sein Hauptaugenmerk eindeutig auf Realismus, Taktik und leises Vorankommen. Das machte den Reiz aus, das Spiel brauchte keine spektakulären Explosionen oder Non-stop-Action.

Vor Beginn jeder Mission wählt man seine Teammitglieder und deren Ausrüstung aus. Dann werden Routen für die computergesteuerten Kameraden festgelegt. Weil theoretisch jeder Treffer tödlich sein kann, entwickelt das Spiel eine einzigartige Dynamik und packende Stimmung.

Das Besondere an der Umsetzung war, dass sich das Spiel bereits in der Entwicklung befand, bevor die Arbeit an dem Buch begann. Designer Brian Upton verrät, dass man eine eigene Marke im Tom-Clancy-Universum schaffen wollte: „Das gesamte Entwicklerteam traf sich mit Tom Clancy, um Ideen auszutauschen“, erinnert er sich. „Wir hatten eine Idee für ein Gesamtkonzept, und Tom war davon so begeistert, dass er ein Buch auf unserer Vorlage schrieb.“ ✱



»Wir konnten keine Details aus dem Buch nehmen, weil es das noch nicht gab.«

Brian Upton

Der Grundstein für eine der beliebtesten Shooter-Reihen.



RG: Welchen Einfluss hatte Tom Clancy aufs Spieldesign?

BU: Wir verbrachten viel Zeit damit, uns zu überlegen, wie wir dem Namen Clancy und den damit verbundenen Erwartungen gerecht werden können. Das Spiel sollte realistisch sein, sich

aber nicht wie eine Simulation anfühlen. Es musste Spaß machen und aufregend sein, gleichzeitig sollte es dem Spieler den Eindruck vermitteln, dass er etwas über die Vorgehensweise von Eliteeinheiten lernt.

Deshalb brauchten wir viele akkurate, technische Details – originalgetreue Waffen, Ausrüstung, Örtlichkeiten. Es sollte sich sachlich und geradlinig anfühlen, nicht übertrieben oder abge-

hoben. Wir konnten keine Details aus dem Buch nehmen, weil es das Buch während der meisten Zeit der Entwicklung noch gar nicht gab.

Also mussten wir uns anders helfen. Tom hatte Kontakte zu Waffenexperten von Heckler & Koch. Wir durften einen Tag lang mit ihnen trainieren. Sie zeigten uns, wie man mit einer Schusswaffe umgeht und diese kontrolliert. Auch zeigten sie uns, wie sich geschulte Einheiten bewegen und sich beispielsweise beim Eindringen in Räume verhalten.

RG: Habt ihr bewusst auf Realismus gesetzt, um euch von anderen Shootern zu unterscheiden?

BU: Wir brauchten Realismus, weil wir uns im Clancy-Universum befanden. Wir haben uns

damals keine Gedanken gemacht, ob es besser für die Verkaufszahlen wäre, wenn wir mehr Explosionen hätten.

Wir wollten uns auch nicht explizit von anderen Shootern abgrenzen, sondern unseren eigenen Weg finden. Mich hat es immer genervt, wenn ich in einem Spiel gestorben bin, nur weil mein Gegner bessere Reflexe hatte. Deshalb wollte ich, dass strategisches Denken stärker belohnt wird als ein schneller Zeigefinger.

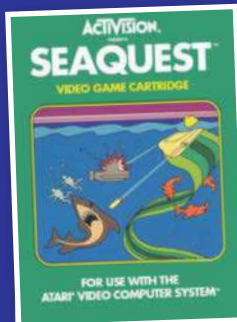
Als wir das Spiel fertiggestellt hatten, waren wir sehr zufrieden. Es fühlte sich tatsächlich wie das an, was uns die Trainer von Heckler & Koch gezeigt hatten. Wir hatten nicht das Ziel, anders als die meisten anderen Shooter zu sein. Das ist dadurch passiert, dass wir unseren Ideen treu geblieben sind.

MAKING OF SEAQUEST

Schon immer war Activision dafür bekannt, erfolgreiche Spielkonzepte zu nehmen und eigene Ideen hinzuzufügen, wie Anfang der Achtziger bei *Seaquest*, einer Art Tiefsee-Defender. Wir tauchen mit euch in die Geschichte dieses denkwürdigen Titels ein.

Jeder hat wohl schon einmal von Activisions Erfolgstiteln für den Atari 2600 wie *Pitfall* oder *Enduro* gehört, wenn er sie nicht sogar noch selbst gespielt hat. Doch auch weniger bekannte Spiele wie *Seaquest* verdienen es, einmal in den Mittelpunkt gerückt zu werden. Dessen Entwickler Steve Cartwright klärt uns höchstpersönlich über die Inspiration zu *Seaquest* auf: „Es war vielleicht das erste Spiel der Geschichte, das einen existierenden Titel als Vorlage hatte. Für mich war es nämlich schlicht eine Weiterentwicklung des Automaten *Defender*“, erläutert Steve.

In den frühen Jahren war es bei Activision durchaus üblich, dass die Arbeit anderer als



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** STEVE CARTWRIGHT
- » **ERSCHIENEN:** 1983
- » **PLATTFORM:** ATARI 2600
- » **GENRE:** ACTION-SPIEL

Inspirationsquelle zu eigenen neuen Titeln diene. Beispiele hierfür sind *Megamania* (*Astro Blaster*), *Robot Tank* (*Battlezone*) oder *Starmaster* (*Star Raiders*). Könnte diese Praxis sich auch deshalb durchgesetzt haben, weil sich der Atari 2600 besonders gut für Spielhallenports eignete? „Definitiv“, meint Steve. „Daher waren die meisten Spiele aus jener Ära auch schnelle Action-Titel.“ Dies könnte auch der Grund dafür gewesen sein, dass *Seaquest* im Gegensatz zu den meisten anderen Titeln von Activision nie offiziell für andere Plattformen umgesetzt wurde. Viel später erschienen allerdings inoffizielle Ports für Atari 8-Bit sowie für den Jaguar.

Beim Spielen fühlt sich *Seaquest* trotz dieses Hintergrunds wie ein eigenes Spiel an, nicht wie ein generischer Klon. Ihr steuert ein kleines U-Boot, mit dem ihr Taucher aus hai-verseuchten Gewässern retten müsst, und zwar immer maximal sechs gleichzeitig, da mehr nicht in das winzige Gefährt passen.



» [Atari 2600] Die Haie von *Seaquest* schwimmen recht farbenfroh daher.

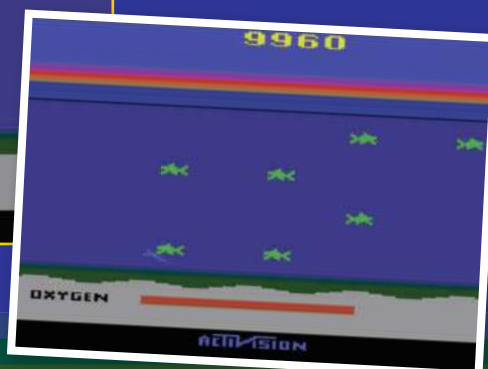
Abgesehen von den Haien gibt es auch noch Fischschwärme und feindliche U-Boote, die euch das Leben schwer machen.

Glücklicherweise verfügt ihr zwar über unendlich viele Torpedos, doch beim geringsten Kontakt mit anderen Unterwasserbewohnern verliert ihr eines eurer drei Leben. Außerdem ist der Sauerstoffvorrat an Bord begrenzt, ihr könnt ihn nur durch Auftauchen wieder auffrischen. Das klingt einfacher, als es ist, da vor allem in den späteren Levels auch feindliche U-Boote an der Oberfläche kreuzen. Alle Spieler, die damals nachweislich 50.000 Punkte oder mehr geschafft hatten, wurden von Activision übrigens mit einem der heiß begehrten „Sub Club“-Aufnäher belohnt.

Seaquest verblüfft auch in technischer Hinsicht, vor allem mit der Anzahl der Objekte, die gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Steve erklärt uns seine Tricks: „*Seaquest* nutzt alle Kniffe des 2600. Euer Boot ist technisch ge-



» [Atari 2600] Wir brauchen nur noch einen weiteren Taucher, um den Level zu schaffen.



WEST



» [Atari 2600] In den späteren Levels patrouillieren Feinde auch an der Oberfläche.

sehen das ‚Objekt 0‘, während Feindboote sowie Haie gleichzeitig das ‚Objekt 1‘ darstellen. Deshalb sieht man auch nie Feindboote und Haie zur gleichen Zeit in derselben Zeile. Außerdem konnte der 2600 eine, zwei oder drei Kopien von Objekten erzeugen, was ebenfalls Verwendung findet. Eure Torpedos nutzen das ‚Raketenobjekt‘ und die Taucher das ‚Ballobjekt‘, womit alle technischen Möglichkeiten ausgeschöpft sind.“

Steve wartet mit einer Anekdote aus der Produktionszeit auf: „Wie sich herausstellte, gab es damals eine Firma für Unterwasserbergungen namens ‚Seaquest Inc‘ oder so ähnlich. Sie verklagten Activision sofort wegen des Namens und des Spielkonzepts. Ich flog also nach Chicago, um eine Aussage zu machen. Deren Anwälte dachten, sie hätten leichtes Spiel, bis ich sie aufklärte, dass es im ganzen Spiel keine Schätze oder versunkenen Schiffe zu bergen gab, wie sie behauptet hatten. Activision hatte das nur andeutungsweise auf der Rückseite

der Packung so dargestellt, um die Fantasie der Spieler anzuregen. Das Verfahren wurde daraufhin schnell eingestellt.“

Bei *Seaquest* waren alle Spielelemente für ein erfolgreiches Action-Spiel enthalten, sodass wir von Steve wissen wollten, ob er noch gerne irgendein weiteres Feature implementiert hätte. „Eigentlich nicht“, antwortet er. „Ich glaube, es war alles drin, was ich drin haben wollte. Vielleicht wäre es noch nett gewesen, wenn die feindlichen U-Boote die eigenen Taucher hätten abfangen können.“

Abgesehen von *Seaquest* schuf Steve für Activision eine Reihe weiterer Klassiker, darunter *Megamania*, *Frostbite*, *Aliens*, *Hacker*, *Barnstorming* oder *Plaque Attack*. Später entwickelte er die *Les Manley-Adventures* für Accolade, bevor er bei EA für *PGA Tour* verantwortlich war. Für uns ist *Seaquest* immer noch eines der besten Spiele, die er je erschaffen hat. ★

Herzlichen Dank an Steve Cartwright für seine Zeit.

TITEL ZUM ABTAUCHEN

Ihr sucht nach weiteren Abenteuern unter Wasser? Mit diesen Klassikern liegt ihr goldrichtig.

SILENT SERVICE

■ Die wohl bekannteste U-Boot-Sim erschien 1985 bei Microprose. Ihr steuert darin ein Unterwasserschiff der US-Marine im Zweiten Weltkrieg. Der Titel erschien für nicht weniger als 15 Plattformen und stammt von Designer-Legende Sid Meier.



THE HUNT FOR RED OCTOBER

■ Dieser Titel basiert auf dem gleichnamigen Film mit Sean Connery, der wiederum die Verfilmung eines Romans von Tom Clancy darstellt. In den fünf actiongeladenen Levels gibt es auch Sequenzen, die nicht unter Wasser spielen.

IN THE HUNT

■ Dieser 1993 von Irem in den Spielhallen veröffentlichte Titel ist am besten für seine sehr schwer zu bekommenden PlayStation- und Saturn-Umsetzungen bekannt. Auch wenn es ein eher konventionelles Ballerspiel ist, sticht die Optik positiv hervor.



TURBO SUB

■ *Turbo Sub* basiert auf einem unbekannten Automaten desselben Namens, erschien 1991 für den Atari Lynx und hat eigentlich mehr mit *Space Harrier* gemein als mit einem U-Boot-Spiel. Ihr könnt nämlich auch oberhalb des Wassers fliegen.

EXPERTENWISSEN

LASER SQUAD



Viele Liebhaber zählen Julian Gollops 8-Bit-Taktikspiel zu den großen Klassikern des Genres. Retro Gamer bringt euch einen Rundumschlag zum Vorläufer von *UFO* und *X-Com*.

Kassenschlager waren die 8-Bit-Strategiespiele der 80er Jahre in der Regel nicht. Sie wurden von einer kleinen, eingeschworenen Fangemeinde verehrt, doch vom Mainstream eher links liegen gelassen. Zu bescheiden war die Grafik, das Spielprinzip meist unzugänglich und die Steuerung wenig intuitiv, sodass der Durchschnittsspieler schnell wieder Abstand nahm. Doch der Brite Julian Gollop nahm diese Blaupause, mischte ein wenig mehr Action dazu und

kreierte so die berühmten *Rebelstar*-Spiele. Richtig schlug er dann bei deren Nachfolger zu und schuf mit *Laser Squad* einen Meilenstein des Genres.

Die rundenbasierten *Rebelstar*-Spiele waren solide Titel, doch nicht zuletzt ihr Schöpfer sieht in der Rückschau Schwächen im Spieldesign. Die grundlegende Spielmechanik von *Laser Squad* zeichnete sich bereits ab, aber der Schwierigkeitsgrad von *Rebelstar* war zu niedrig und die geringe Auswahl an Waffen und Missionen schränkte das Vergnügen stark ein. Noch dazu hatte das Original, *Rebelstar Raiders*, keinerlei KI – es war ein reines Zwei-Spieler-Vergnügen.

Bei *Laser Squad* war eine von Julians ersten Neuerungen die Bewaffnungsphase vor jeder Mission. Mit einer begrenzten Anzahl an Credits konnte der Team Commander so aus einem großen Waffenarsenal schöpfen. Da sich die Anforderungen in jeder Mission änderten, war auch Experimentierfreude gefragt: Doch noch etwas mehr Panzerung, oder lieber ein paar Granaten für mehr Durchschlagskraft?



» [ZX Spectrum] Die „D“-Felder stehen zur Landung (Drop) bereit.

Battle Droid

Armoury Droid

Dead Trooper

SQUAD

ZU DEN WAFFEN!

Die Waffen aus *Laser Squad* in der Übersicht.



AP50 GRENADE

■ Eine leichte Granate richtet beträchtlichen Schaden an. Muss vorab scharf gemacht werden.

DAGGER

■ Der Dolch ist eine der zwei Nahkampfwaffen. Besser, wenn ihr ihn gar nicht einsetzen müsst!



L50 LAS-GUN

■ Verbraucht relativ wenige APs, hat aber auch nur geringe Durchschlagskraft. Nur für Lebensmüde!

LIGHT SABRE

■ Das Lichtschwert wirkt vernichtend im Nahkampf. Doch es ist unwahrscheinlich, dass es dazu kommt.



MARSEC AUTO-GUN

■ Mit hoher Durchschlagskraft, relativ geringem AP-Verbrauch und guter Zielgenauigkeit die Waffe der Wahl!

MK-2

■ Eine leicht verbesserte Version des MK-1-Gewehrs, das den hohen Preis aber nicht wert ist.



PUMP SHOTGUN

■ Als Exot unter all den futuristischen Lasern bewährt sich die Shotgun nur auf kurze Distanz.



AP75 GRENADE

■ Mit fast der doppelten Durchschlagskraft der AP50 ist die AP75 unverzichtbar gegen schwere Panzerung.

HEAVY LASER

■ Der schwere Laser kostet kaum APs und bietet dafür mittlere Durchschlagskraft bei schlechter Zielgenauigkeit.



L80 LAS-GUN

■ Ein laserbasiertes Scharfschützengewehr, natürlich sehr genau bei gezielten Schüssen.

M50 AUTO-PISTOL

■ Zwar ungenau, aber leicht und mit hoher Wirkung. Eine solide Ersatzwaffe!



MARSEC PISTOL

■ Wegen des kleinen Magazins und der langsamen Feuerrate nur als Ersatzwaffe zu gebrauchen.

M5 AUTO CANNON

■ Schwer und teuer. Im Gegenzug erhält der Spieler eine mächtige Waffe, deren Schüsse mit Granaten vergleichbar sind.



SNIPER RIFLE

■ Das Scharfschützengewehr ist, wie erwartet, höchst präzise, aber nur auf längere Distanzen sinnvoll.



AP100 GRENADE

■ Der Name täuscht: Die AP100 ist schwächer als die AP75-Granate. Nur in der sechsten und siebten Mission verfügbar.

KASTEK AUTO-GUN

■ Eine abgespeckte Version der Marsec Auto-Gun, die weniger APs kostet, dafür auch weniger Kraft hat.



LAS-CUTTER

■ In der sechsten Mission essenziell, da er Stahltüren durchschneiden kann. Soldaten ebenso, aber das ist eine ziemliche Sauerei.

M4000 AUTO-GUN

■ Fast identisch zur Marsec Auto-Gun, aber mit leicht geringerem AP-Preis und Schaden.



MK-1

■ Äußerst zielgenau, braucht dafür viele APs. Im richtigen Moment eingesetzt hat sie enorme Durchschlagskraft.

ROCKET LAUNCHER

■ Der Raketenwerfer ist neben der AP75-Granate die stärkste Waffe im Spiel.



SP30 PISTOL

■ Stärker als die anderen Pistolen, aber dennoch nur als Zweitwaffe zu gebrauchen.

JULIAN GOLLOP

Im Gespräch mit dem Entwickler.



RG: *Laser Squad* hat einige Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern, vor allem die Sichtfelder.

JG: Ja, gerade das Blickfeld hatte mich schon immer gereizt, weil sich das in Brettspielen nicht ohne Weiteres umsetzen lässt. Ich hatte tatsächlich mal ein Brettspiel entwickelt, das das Blickfeld und versteckte Soldaten mit einbezieht. Allerdings machte dies das Spiel ziemlich behäbig. Das Ausstatten der Soldaten zu Beginn habe ich mir schon immer gewünscht, dazu haben mich Rollenspiele inspiriert.

RG: Die Missionen sind ziemlich zusammenhangslos. Hastest du Überlegungen für eine dichtere Story?

JG: Eigentlich sollte die Kampagne von *Laser Squad* in eine größere Handlung eingebettet sein, bei der PC-Version gab es deswegen ein Büchlein mit drei Kurzgeschichten. Wenn ich einen technischen Weg gefunden hätte, die Verbesserungen der Soldaten in das nächste Szenario mitzunehmen, wäre da mehr daraus geworden. So musstet ihr auf *X-Com* warten!

RG: Die erste Version hatte drei Szenarios, zwei weitere gab es zu bestellen. Klingt wie ein früher DLC?

JG: Ja, wir dachten, das wäre eine tolle Idee, und machten auch ein gutes Geschäft mit den Erweiterungen.

RG: Gab es Pläne für einen Nachfolger?

JG: Die gab es tatsächlich. Wir hatten eine Demo mit skizzierter Grafik und einigen Neuerungen: isometrische Grafik, dreidimensionales Schießen und komplett animierte Figuren. Das haben wir MicroProse gezeigt und das Ergebnis kennt ihr als *UFO: Enemy Unknown*.

RG: *Laser Squad* ist ein Highlight der frühen Rudentaktik und bis heute beliebt. Wieso?

JG: Die Mischung aus Strategie- und Arcade-Elementen machte es so erfolgreich. Es hatte ein ausgefeiltes rundenbasiertes Spielsystem und gab jedem Spieler die Möglichkeit, sein Squad an seine individuelle Spielweise anzupassen. Das war damals einzigartig.

Venomous Splurge

► Danach geht es ins Gefecht – *Laser Squad* trumpft schon im Original mit drei kompletten Missionen auf. Es gilt beispielsweise Waffenhändler auszuschalten oder Rebellen zu befreien. *Rebelstar*-Veteranen werden sich im Setting schnell heimisch fühlen: Heroische Freiheitskämpfer bekriegen quer durch die Galaxie ein böses Regime und seine Schergen, wie die Metallix Corporation.

Jedes Szenario hat mehrere mit „D“ für „Deployment“ markierte Landepunkte, die es mit Hilfe einer Übersichtskarte mit Soldaten zu besetzen gilt. Anschließend beginnt das rundenbasierte Gefecht, wobei die ersten „Action Points“ in die Bewaffnung investiert werden sollten, da sonst

»Es hatte ein ausgefeiltes, rundenbasiertes Spielsystem.«

JULIAN GOLLOP

die Truppe nach der Landung mit leeren Händen dasteht.

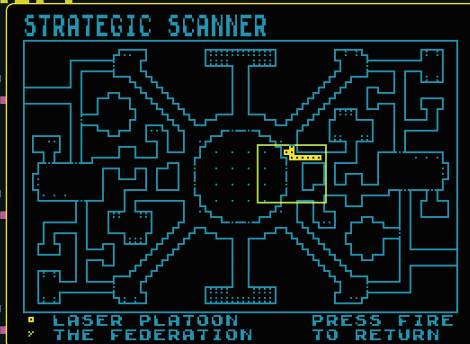
Im Gegensatz zu den *Rebelstar*-Spielen bietet *Laser Squad* semi-animierte Sprites, die sich um die eigene Achse drehen können. Dies ist nicht nur eine technische



» [Amiga] Angriff auf die Mondstation.

SEITEN- SPRÜNGE

Die Umsetzungen von *Laser Squad* im Überblick.



» [Schneider] Die Karte ist überlebenswichtig.

Spielerei, sondern essenziell für die wichtigste spielerische Neuerung: Jede Figur verfügt nun über ein eigenes Blickfeld, das in einem gesonderten Kasten angezeigt wird.

In den Vorgängern sah man noch jeden einzelnen Gegner, auch am anderen Ende der Karte. Dies machte das Spiel schneller und actionreicher, der Realismus blieb dabei aber weitgehend auf der Strecke. Die gegnerischen Einheiten in *Laser Squad* tauchen hingegen erst auf, wenn sie tatsächlich im Blickfeld des Spielers sind. Das sorgt für konstante Spannung und vorsichtiges Vorgehen.

Noch ein sehr schönes Detail, das später von Spielen wie *Perfect General* kopiert wurde und interessanterweise erst etwa ein Jahr später beim Brettspiel *Space Hulk* auftauchte: Das sogenannte „Opportunity Fire“ ermöglicht einen Angriff während des gegnerischen Zugs, wenn ein Soldat so ins Blickfeld rückt – und der ►



» [ZX Spectrum] Zum Zielen gibt es eine vereinfachte Map.



AMIGA

■ Die 16 Bit-Versionen boten deutlich verbesserte Grafik und Sound, außerdem wurde jedes Szenario von einem beeindruckenden Briefing eingeleitet. Spielmechanisch blieb alles beim Alten, wobei nur fünf Missionen und kein Expansion Pack veröffentlicht wurden.



ATARI ST

■ Die ST-Version ist weitgehend identisch zur Amiga-Fassung. Das ist nicht verwunderlich, da beide von Teque Software portiert wurden (aus denen Krisalis Software wurde. In den USA übernahm Micro Illusions den Vertrieb.



PC

■ Die PC-Version unterscheidet sich dank Maussteuerung am stärksten vom Original. Dadurch muss der Spieler die jeweils benötigten Action Points nicht mehr auswendig lernen, sondern kann sie vor dem Klick auf „Confirm“ überprüfen.



SCHNEIDER CPC

■ Diese Umsetzung stammt von Julian Gollop persönlich. CPC-Zocker müssen wie üblich Abstriche bei der Farbvielfalt hinnehmen, werden dafür aber mit tollen Soundeffekten verwöhnt. Wie auch auf dem C64 gibt es vier Zusatzmissionen in zwei Expansion Packs.



COMMODORE 64

■ Der C64-Port stammt von Julians Bruder Nick und nützt den Brotkasten technisch nicht aus. Positiv formuliert, ist es grafisch kaum vom Original zu unterscheiden. Der Sound wurde gut übertragen, nur die Explosionen können nicht mit dem Original mithalten.



MSX

■ Wie so viele MSX-Spiele ist auch dieser Exot eine direkte Umsetzung des ZX Spectrum-Originals. Er erschien nur in Italien – und war selbst Julian nicht bekannt! Es dürfte also eine illegale Umsetzung sein. Es existieren sogar Fan-Hacks mit englischem Text.

SQUAD-TIPPS

Der **Retro Gamer**-Taktikführer zu *Laser Squad*.

- Panzerung ist Luxus: Teuer, schwer und kostet damit APs. Wenn überhaupt, nur gezielt einsetzen.
- Die eindeutig beste Allround-Waffe ist die Marsec Auto-Gun.
- Mit Granaten könnt ihr gefährliche Stellen am einfachsten säubern.
- Lernt die APs für Bewegungen auswendig – Züge können nicht rückgängig gemacht werden!
- Nutzt das „Opportunity Fire“ und haltet immer APs zurück. Rückt langsam vor, schützt die Flanken!
- Achtet bei jedem Soldaten auf die richtige Munitionierung. Plündern unterwegs ist gefährlich und kostet APs.
- Rüstet bei weitläufigen Missionen einen Soldaten mit einem Scharfschützengewehr aus.
- Schließt Türen hinter euch. So verlieren Gegner, die euch in den Rücken fallen wollen, APs.
- Achtet auf die Videoscreens, die sich in den meisten Levels finden. Sie explorieren unter Beschuss...

»Wir machten ein gutes Geschäft mit den Erweiterungen.«

JULIAN GOLLOP

► Ihn Erspähende noch über Action Points verfügt. Dies ist eines der zentralen taktischen Elemente von *Laser Squad*.

Dazu kommen weitere Neuerungen: Gegner lassen sich nun durch Fenster ausspähen, die Umgebung ist zerstörbar und die einzelnen Szenarios bieten unterschiedliche Anforderungen an den Spieler. Neben alldem gilt es auch, den Faktor Mensch in die Taktik einfließen zu lassen. Die Soldaten verlieren beispielsweise an Ausdauer und damit maximale Action Points, wenn ihr sie ohne Unterbrechung marschieren

lasst. Bei Verlusten im Team werden die verbleibenden Kämpfer nervös, bis hin zu einer ausgewachsenen Panikattacke, die mit drastischen Verlusten an Action Points einhergeht.

Wie Julian Gollops frühere Spiele debütierte auch *Laser Squad* auf dem ZX Spectrum, bevor er selbst es auf den Schneider CPC und sein Bruder Nick es auf den C64 portierte. Die beiden hatten kurz vorher Target Games gegründet und wollten das Spiel im Direktvertrieb vermarkten. Sie kapierten aber schnell, dass sie besseres Marketing brauchten, und arbeiteten deshalb mit Krisalis Software zusammen. Unter dem gemeinsamen Label Blade Software veröffentlichten sie das Spiel neu, zusammen mit zwei Zusatzmissionen („Paradise Valley“ und „The Cyber Hordes“). Diese waren ursprünglich nur beim Entwickler zu bestellen. Blade setzte das Spiel auch für Amiga, Atari ST und PC um.

Target behielt zwar noch die Exklusivrechte für den Versand der restlichen Zusatzmissionen („The Stardrive“ und „Laser Platoon“), dennoch konnte sich Julian nun wieder darauf konzentrieren, was ihm am meisten am Herzen lag: Spiele entwickeln.



» [C64] Der Startscreen der C64-Portierung.

SQUAD-TAKTIK

Der Schlüssel zu den sieben Missionen von *Laser Squad*.



THE ASSASSINS

■ Etwas Ironie ist schon im Spiel, wenn ihr den Chef der Waffenfirma Marsec, Sterner Regnix, mit seinen eigenen Waffen besiegt. Doch wer Drogen und Gehirnwäsche an den eigenen Mitarbeitern anwendet, hat es nicht besser verdient!

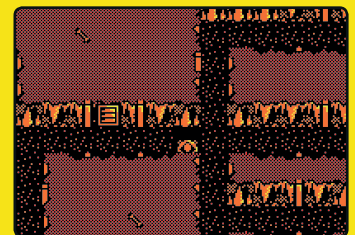
WEG ZUM ZIEL: Es gibt einen sinnvollen und einen amüsanten Weg: Ihr könnt Regnix' Basis infiltrieren und ihn in seinem Wohnquartier stellen, oder ihr nehmt euch einen Raketenwerfer und äschert nach und nach alles ein – ihr habt die Wahl!



MOONBASE ASSAULT

■ Hier spielt Julian auf die *Rebelstar*-Vorgänger an. Ihr infiltriert und zerstört eine riesige Datenbank in der Basis der Omni Corporation auf Arid-6.

WEG ZUM ZIEL: Die Wächter der Basis halten sich bis auf einige Späher in der Mitte auf. Greift mit zwei Teams von Süden an. Nehmt einen Soldaten als Nachhut und rückt langsam vor, eine Datenbank nach der anderen.



RESCUE FROM THE MINES

■ Wie der Name sagt, gilt es hier drei gefangen genommene Rebellen zu befreien. Führt einen Rettungstrupp in die Mine und bringt sie sicher nach Hause!

WEG ZUM ZIEL: Setzt zwei Soldaten nach links und drei nach rechts, beide Trupps sollten Sprengkörper haben. Ein Gegner hat einen Schlüssel zu einem Videoscreen, auf dem ihr die Positionen der Feinde seht. Lasst ihn euch nicht entgehen!

UNIT)	ARMOUR	12	(REAR
CORPORAL	RIGHT	16	16 LEFT
JONLAN	HT	2	20 (FRONT
WEAPON SKILL)	70		
CLOSE COMBAT)	10		
AGILITY)	52		
STRENGTH)	56		
CONSTITUTION)	36		
ACTION PT.)	8		
MORALE)	246		
STAMINA)	240		

» [ZX Spectrum] Jeder Soldat hat unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Das Besondere an *Laser Squad* ist, dass es auch Leuten Spaß machte, die keine ausgewiesenen Strategiespielfans sind. Das unterscheidet es von vielen damaligen Vertretern des Genres. Es war gleichzeitig zugänglich für beinahe jedermann, bot aber eine beträchtliche Spieltiefe. Die Fangemeinde dankte es mit einer Fülle an Editoren, Karten und Remakes, insbesondere auf dem ZX Spectrum.

Obwohl der Computer ein ernst zu nehmender Gegner ist, kommt das Spiel übrigens erst im Zwei-Spieler-Modus voll zur Geltung. Was könnte es schließlich Schöneres geben, als einen Nachmittag mit einem Freund vor einem 8-Bit-Rechner zu verbringen und sich mit Marsec Auto-Guns und AP50-Granaten zu bekriegen? *

Sectoid

Cyber Droid



THE CYBER HORDES

Die Rebellen sind auf dem Rückzug. Der Schlüssel zur Verteidigung der Basis sind sieben Stabilisatoren-Kerne. Beschützt sie vor den angreifenden imperialen Droiden!

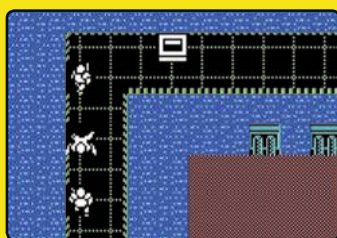
WEG ZUM ZIEL: Die schwerste Mission, da die Cyber-Horden den gepanzerten Kampfdroiden dabei haben, der nur von vorne und mit schwerem Geschütz besiegt werden kann. Opfert die linken Kerne, nutzt „Opportunity Fire“ in der Mitte der Basis und betet!



PARADISE VALLEY

■ Eine imperiale Flotte kreist über den Rebellen. Daher beschließen Letztere, die Pläne ihres geheimen Sternenkreuzers von einer kleinen Einheit durch das tödliche „Paradise Valley“ zu einem sicheren Transporter bringen zu lassen.

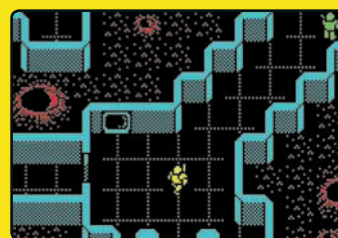
WEG ZUM ZIEL: Sammelt alle Soldaten an einem Ende des Tals. In der ersten Hälfte sind kaum Gegner, dort solltet ihr schnell durchstürmen. In der hinteren Hälfte des Tals gilt es vor allem, den Träger der Pläne zu schützen.



THE STARDRIVE

■ Niederträchtige Söldner haben den Sternenantrieb des neuen Rebellenraumschiffs gestohlen und nach Prozine 5 gebracht. Die legendäre 7. Brigade der Rebellen hat die Mission, die Banditen auszuschalten und den Antrieb zu sichern.

WEG ZUM ZIEL: Droiden greifen von Norden und Süden an. Stellt je eine Einheit ab und lasst jeweils einen Soldaten zur Absicherung zurück. Wichtig: Nehmt einen LAS-Cutter mit, sonst wird der Einbruch in die Söldnerbasis misslingend!



LASER PLATOON

■ Ein knallharter Fight ohne besondere Aufgaben – außer, den Gegner auszuradiieren. Alle fünf Züge erhält dieser Nachschub, und für den Sieg müssen alle Einheiten besiegt sein, bevor neue Verstärkung kommt.

WEG ZUM ZIEL: Diese Mission kann theoretisch unendlich lange dauern. Timing ist daher essenziell: Startet euren Angriff so, dass ihr den Gegner besiegt habt, kurz bevor er wieder Verstärkung erhält.

STARFLIGHT

©1987 BINARY SYSTEMS ELECTRONIC ARTS

Schon *Elite* hatte mit der freien Erkundung des Weltraums gelockt, uns auf all den verheißungsvollen Planeten aber nicht landen lassen. 1986 erfüllte dann *Starflight* die Träume einer glücklichen „Raumschiff Enterprise“-Kindheit. Vorausgesetzt, man hatte einen dieser teuren IBM-PCs, die ja gar nicht zum Spielen gedacht waren.

Meine erste professionelle Schreibmaschine ist ein IBM-PC mit 4,77 MHz Taktfrequenz und einer Diskette mit WordStar, dessen kryptische Eingaben mich in der ersten Arbeitswoche ins Schwitzen bringen: Eine falsche Bewegung in Kombination mit der CTRL-Taste, und das entstehende Meisterwerk wird nicht geräuschvoll gespeichert, sondern in die ewigen digitalen Jagdgründe befördert. Dass diese Hardware-Ungetüme mit ihren grün leuchtenden Textbildschirmen für Spiele ungeeignet sind, denkt sich auch IBM selbst und versucht 1984 sein Glück mit dem Heimcomputer PCjr. Der erweist sich aber als ausgesprochen kurzlebig, und einige Grafikkarten-Generationen später etabliert sich der Senior als führender Spielecomputer. Doch im Herbst 1986 ist man schon dankbar, wenn der PC überhaupt eine CGA-Karte hat (vier Farben!).

Jungredakteuren bei *Happy Computer* ist solche Hardware-Opulenz nicht vergönnt. Also lauere ich abends darauf, dass Chefredakteur Michael Lang seinen Computer freigibt, einen

rasanten 8-MHz-Boliden. Denn ich bin scharf auf *Starflight*, das neue Spiel von Electronic Arts, das nur auf PCs mit Grafikkarte läuft. Was dessen Güte angeht, darf ich mich ganz rechts unter „Was die Presse sagte“ selbst zitieren.

Starflight erweist sich als schicksalhaftes Begleitspiel meiner Laufbahn: Als nach jahrelangen Geburtsmühen *Power Play* mit Ausgabe 3/1990 endlich monatlich in Form eines eigenständigen Magazins erscheint, prangt die *Starflight*-Artwork auf dem Titelbild. Nach rund drei Jahren des Hoffens und Bangens hat Electronic Arts nämlich endlich Umsetzungen für Atari ST und Amiga veröffentlicht, Test-Zitat: „Gute Rollenspiele gibt es viele, aber im Weltraumgenre ist *Starflight* ungeschlagen.“ Zudem testen wir auch den Nachfolger auf PC (256 Farben!).

Obwohl in diesen drei Jahren die Qualitätsansprüche an Spiele drastisch gestiegen sind, kann das erste *Starflight* anhaltend faszinieren. Na gut, die Begeisterung über die Zeitlupengrafik der Planetenlandungen war früher größer. Aber die Mischung aus Erforschung und Planung, aus Rollenspiel und Abenteuer, die lockt noch immer. Eine riesige Sternenkarte mit 800 Planeten erkunden, Lebensformen entdecken, Geld verdienen, Personal trainieren, Raumschiff aufrüsten und dabei einer erstaunlichen Geschichte auf die Spur kommen – *Starflight* ist ein früher Vertreter der „Spiele als offener Sandkasten“-Schule.

Der Nachfolger *Starflight 2* brachte nur wenige Verbesserungen und packte nicht mehr so stark wie sein Vorgänger, der ein Jahr später noch zu seinem Konsolendebüt kommt. Die mit Action-Sprenkeln bereicherte Umsetzung für Sega Mega Drive bietet Verbesserungen bei Grafik, Steuerung und Upgrades, doch ihre Verkaufszahlen bleiben überschaubar.

Die *Starflight*-Serie endet damit, doch ihre inspirierende Wirkung geht weiter. Als Paul Reiche III 1992 sein viel beachtetes Weltraumspiel *Star Control II* herausbringt, erinnern epische Planetenerkundung und humorvoller Alien-Smalltalk nicht von ungefähr an erste *Starflight* – der Designer hatte einst Binary Designs bei der Fertigstellung geholfen. Den rustikalen Charme des PC-Originals (keine Mausunterstützung, umständliches Spielstandspeichern) können wir auch auf modernen Computern erleben, GOG.com bietet *Starflight 1* und *2* im Paket für rund 5 Euro an. Wer in der Emulationsszene fündig wird, ist mit den komfortableren und hübscheren Versionen für Amiga und Atari ST besser beraten. ★



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Faszinierend, Captain!

Es geht los mit Basis-Raumschiff und guten Ratschlägen: Hier gibt's vielleicht Rohstoffe, da ist ein gefährlicher Sektor. *Starflight* ist ein Weltraum-Expeditionsspiel mit *Star Trek*-Vibes, bei dem wir immer entferntere Ziele auf der Sternenkarte ansteuern. Bei der Suche nach Siedlungsplaneten entdecken wir einen roten Handlungsfaden, der die spielerische Freiheit nicht beeinträchtigt. Dank Genregemisch, Nichtlinearität und Galaxiegröße ist *Starflight* ein echter Klassiker.

PLANETEN ENTDECKEN



Sternstunden

Es ist ein prickelndes Gefühl, ein neues Sonnensystem zu erforschen. *Starflight* hat vorgemacht, wie man dabei Neugier und Spannung aufbaut: Die Fernreise über die Sternenkarte, der erste Blick auf die Planetenbahnen, dann in den Orbit gehen und den Wissenschaftler ranlassen. Seine Scans geben uns Infos zu Atmosphäre, Wetter, Rohstoffen und Fauna. Lohnt sich ein Besuch, wählen wir den Landeplatz und betrachten die (für 1986-Verhältnisse) spektakuläre 3D-Sequenz.

SCHIFF VERBESSERN



Gehobene Ausstattung

Für die Crew-Mitglieder gibt es keine Items, dafür befriedigt das Raumschiff unsere Upgrade-Gelüste. Triebwerke, Schilde, Panzerung, Raketenwerfer und Laserkanone werden in fünf Stufen allmählich verbessert. Was leisten wir uns in welcher Reihenfolge, verzichten wir zugunsten einer besseren Reichweite zunächst ganz auf Waffen? Zu Beginn ist der Kauf von zusätzlichem Stauraum eine gute Investition. Und bei jedem Stationsbesuch an die Tankfüllung denken!

PERSONAL WÄHLEN



Erste Mannschaft

Fünf Skill-Kategorien gilt es bei der Crew-Rekrutierung zu beachten. Androiden haben hohe Startwerte, sind aber nicht lernfähig. Die Elowan profitieren stark von den käuflichen Fortbildungskursen, dafür sind die Pflanzenwesen nicht gerade robust und kippen als Erste um, wenn es bei einer Expedition mal etwas rauer zugeht. Die RPG-Komponente ist leichtgewichtig, aber unterhaltsam und passt gut zum Spielgeschehen. Atmosphäre-Plus: Wir dürfen unseren Offizieren Namen verpassen.

PLANETEN ERKUNDEN



Freie Fahrt

Auf einem Planeten herzufahren ist erstaunlich aufregend. Bei der Suche nach Ruinen, Relikten und Rohstoffen aber immer Spritanzeige und Abstand zum Mutterschiff beachten – wer will schon mühsam zurücklaufen? Manche Welten haben ein gefährliches Klima, Stürme erschweren die Navigation und verletzen unsere Crew. Bissige Lebensformen sollte man betäuben oder töten, bevor man ihre biologischen Daten aufzeichnet. Der Schiffsarzt ist nach einer Planetenexpedition gut beschäftigt...

ALIENS KONTAKTIEREN



Heitere Völkerverständigung

Bis zu sieben Alien-Völker lernen wir kennen – dank witziger Texte ein großer Spaß! Wir wählen den Gesprächsstil (unterwürfig, freundlich, feindlich) und erfragen alle möglichen Informationen. Falls es überhaupt so weit kommt: Wer sich im Ton vergreift und die Empfindlichkeiten des Gesprächspartners missachtet, erntet eisiges Schweigen oder tödliche Lasersalven. Versteht man beim Plaudern mit Velox, Gazurtoid und Co. nur die Hälfte, sollte der Funker zur Fortbildung geschickt werden.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** DOS-PC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** BINARY SYSTEMS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** OPEN WORLD/ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte ...



Happy Computer 1/1987: 89/100

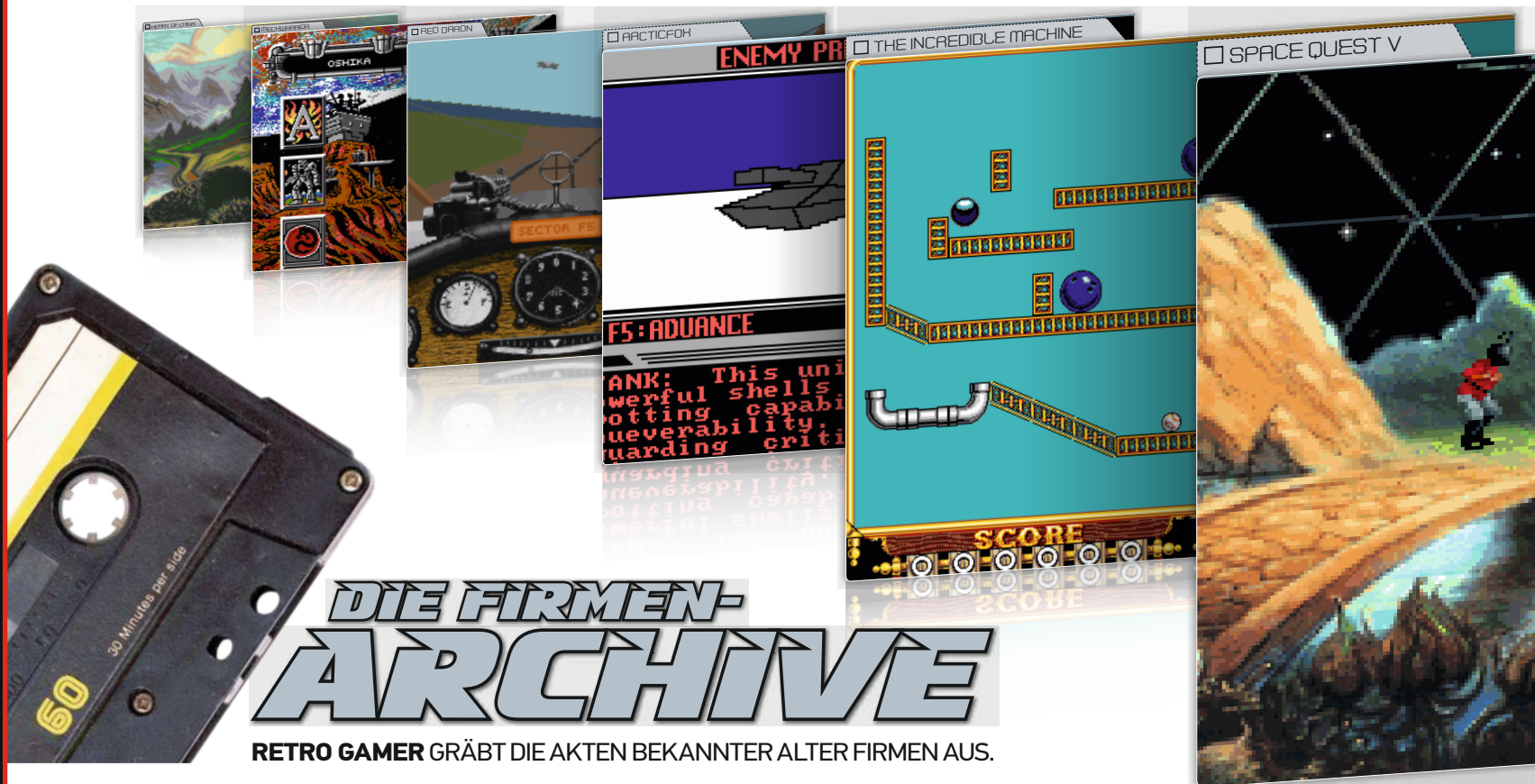
„*Starflight* gehört zum Besten, was derzeit für Personal Computer erhältlich ist. Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titelmusik geboten. Am faszinierendsten ist aber das Spielprinzip, das einen Hauch von Space Opera in jeden biedersten MS-DOS-Computer bringt.“
(Heinrich Lenhardt)

Video Games 4/1991: 82/100

„Das Spiel hat eine starke Story, tolle Puzzles und lichtjahre tiefe Atmosphäre. Dank angenehmer Benutzerführung und der ‚Actionisierung‘ von Spielelementen hat man aus einem starken PC-Rollenspiel einen echten Modulklassiker gemacht.“
(Boris Schneider)

Was wir denken

270 Sternensysteme voller Schätze, Geheimnisse und schrulliger Aliens: *Starflight* war eines der ersten SF-Rollenspiele und ein innovativer Vorreiter in Sachen „Open World“. Grafik und Bedienung hinken inzwischen Lichtjahre hinterher, doch der Genremix fesselt noch immer.



DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Dynamix

» [Apple II] Damon war bei Stellar 7 Produzent und Entwickler. Der Titel hatte drei Nachfolger.



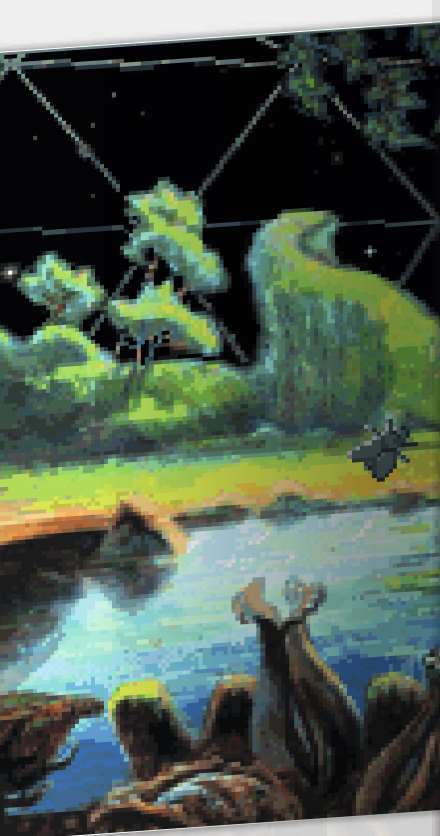
In den 80er und 90er Jahren wurde Dynamix oftmals als Anhängsel seiner großen Mutterfirma Sierra angesehen. Wir beleuchten die Vergangenheit eines Studios, das seine ganz eigene spannende Geschichte zu erzählen hat.

Eugene im Bundesstaat Oregon im Nordwesten der USA wird, was die Spiele- und Entwicklerszene betrifft, niemand im gleichen Atemzug nennen wie Seattle, San Francisco oder gar Los Angeles. Die ländlich geprägte Gegend ist für ihre üppigen Wälder, Hügel und kristallklaren Bäche bekannt. Denkt an die idyllische Gegend von *Alan Wake*, nur ohne die Alpträume.

Doch als 1983 der Unternehmer Jeff Tunnell in Eugene einen Software-Laden eröffnet, beginnt damit die Geschichte einer Firma, die Hits wie *Red Baron*, *Betrayal At Krondor* oder *The Incredible Machine* hervorbringen

wird. Tunnells Geschäft wird bald zum Anziehungspunkt für lokale Technik-Freaks, die sich dort treffen und austauschen. Einer davon ist Damon Slye, den wir zur Frühzeit von Dynamix befragt haben. Er erinnert sich: „Ich hatte seit der Highschool auf dem Commodore PET programmiert. Da dessen Grafik nur aus ASCII-Zeichen bestand, kaufte ich mir einen Apple II, und zwar von dem Geld, das mein Großvater mit Pferdewetten verdient hatte.“

Das Geld war eigentlich für sein College gedacht, doch Damon hatte andere Pläne. Er schrieb ein Kampfspiel mit Drahtgitter-Panzern, das in sieben Sonnensystemen angesiedelt war, und nannte es *Stellar 7*. Doch von Eugene



aus konnte er die großen Publisher in Kalifornien nicht überzeugen, sein Werk zu veröffentlichen. Die einzige Offerte kam von Brøderbund und betraf ein unbezahltes Praktikum.

Jeff Tunnell erkannte hingegen das Potenzial des Titels, wandelte sich über Nacht vom Ladenbesitzer zum Spiele-Publisher und brachte gemeinsam mit Damon *Stellar 7* im Alleingang auf den Markt. Ohne Vertrieb und fast ohne Produkte stellte sich das Publishing-Geschäft jedoch als schwierig heraus, was Jeff pragmatisch löste: Wenn man schon nicht publishen kann, wieso nicht einfach selbst entwickeln? So gründete er 1984 mit Damon, Kevin Ryan und Richard Hicks die Software Entertainment

Corporation, die kurze Zeit später in das prägnantere „Dynamix“ umfirmiert wurde.

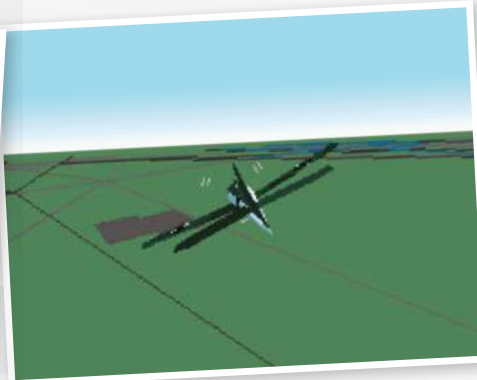
Während seine Partner sich in den Code vertieften, kümmerte sich Jeff um das Geschäftliche und bekam bald einen Anruf von Joe Ybarra, damals Produzent bei Electronic Arts, der nach einem Konkurrenzprodukt zu *Karateka* von Brøderbund suchte. Dynamix arbeitete ein Konzept für ein Spiel mit filmischen Anleihen ähnlich *Blade Runner* aus und fuhr damit zu EA nach San Francisco. Jeder im Raum war von der Idee begeistert – außer Ybarra, der stattdessen meinte: „Nein, lasst uns besser ein Panzerspiel für den Amiga machen.“ Jeff und Damon bekamen stolze 35.000 Dollar im Voraus und entwickelten damit *Arcticfox*, das den Weg für spätere Werke wie *Battledrome*, *Earthsiege 2* und ►

SOFORT-EXPERTE

- Dynamix begann 1984 als Software Entertainment Company, bevor man sich für eine Namensänderung entschied.
- Gegründet wurde die Firma von Jeff Tunnell und Damon Slye unter Beteiligung von Kevin Ryan und Richard Hicks.
- Als Dynamix 1989 von Sierra aufgekauft wurde, sagte Ken Williams voraus, dass das 30 Köpfe starke Team binnen eines Jahres auf 120 anwachsen würde. Er behielt recht.
- Dank viel höherer Budgets ermöglichte Sierra es Dynamix, größere Spiele zu machen. So stellte EA für *Arcticfox* 35.000 US-Dollar bereit, Sierra für *Red Baron* dagegen stolze 550.000 US-Dollar.
- *Red Baron* war trotz des verpassten Weihnachtsgeschäfts ein Hit.
- *Space Quest* war eigentlich ein typischer Sierra-Titel, der von Mark Crowe und Scott Murphy betreut wurde. Als Mark nach Eugene umzog, nahm er *Space Quest* mit, und so wurde der fünfte Teil von Dynamix produziert.
- Dynamix wurde 2001 aufgelöst, wodurch sich in der Folge in Eugene eine freie Entwicklerszene etablierte.



» [PC] Ein ganzes Team bastelte den Nachfolger zu *Stellar 7*, *Arcticfox*.



» [PC] *Aces over Europe* folgte *Aces over the Pacific* 1993 nach.

ZEITSTRAHL

1983 DAMON SLYE ENTWICKELT *STELLAR 7* UND KOMMT MIT JEFF TUNNELL IN KONTAKT.

1984 DYNAMIX SCHLIESST EINEN VERTRAG ÜBER MEHRERE SPIELE MIT EA AB. DAS ERSTE IST *ARCTICFOX* MIT EINEM BUDGET VON 35.000 DOLLAR.

1986 DIE BEIDEN GRÜNDEN DIE SOFTWARE ENTERTAINMENT CORPORATION. SIE HOLEN KEVIN RYAN UND RICHARD HICKS AN BORD UND BENENNEN DIE FIRMA IN DYNAMIX UM.

1989 DYNAMIX LIEFERT STOLZE ACHT TITEL IN NUR ZWÖLF MONATEN AUS.

1991 KEN WILLIAMS VON SIERRA BIETET AN, DYNAMIX ZU ÜBERNEHMEN. JEFF UND DAS TEAM STIMMEN ZU, FROH ÜBER DAS ENDE DER GELDSORGEN. JEFF TUNNELL GRÜNDET MIT KEVIN RYAN EINE UNTERGRUPPE INNERHALB VON DYNAMIX (JEFF TUNNELL PRODUCTIONS). SIE ARBEITEN AN *THE INCREDIBLE MACHINE*, DAS 1993 ERSCHEINT.

1992 MARK CROWE KOMMT ZU DYNAMIX UND ARBEITET MIT DAVID SELLE AN DER STORY VON *SPACE QUEST V*, DAS IM FEBRUAR 1993 ERSCHEINT.

1994 DAMON SLYE VERLÄSST DIE FIRMA UND GÖNNT SICH EINE AUSZEIT VON DER ANSTRENGENDEN SPIELEENTWICKLUNG.

1996 SIERRA WIRD VON CUC AUFGEKAUFT, WAS LETZTLICH DAS ENDE VON WILLIAMS' FIRMA UND DAMIT AUCH VON DYNAMIX BEDEUTET.

2001 *TRIBES 2* ERSCHEINT. TROTZ WOHLWOLLENDER KRITIKEN SCHLIESST DYNAMIX KURZ DARAUF SEINE PFORTEN.

► *Starsiege* eben sollte. Damon kümmerte sich um die Mathematik für die 3D-Grafik und Kevin um die Grafik selbst. Jeff jedoch wollte die Idee einer interaktiven Geschichte nicht aufgeben und erdachte mit *Project Firestart* eine Hommage an *Alien* mit Survival-Horror-Aspekten, das ebenfalls bei EA erschien.

Dann aber hatten Jeff und Damon genug von diesem Publisher: „Es war ein schlechtes Geschäftsmodell. Wir waren ein geknebeltes Studio, das immer um den nächsten Auftrag betteln musste“, erinnert sich Damon. Zu jener Zeit gab es Gespräche mit Activision, die damals jedoch mit eigenen Problemen zu kämpfen hatten. So fand sich Dynamix wenig später in einer vertrauten Position: Man beherrschte die Technik meisterhaft, fand jedoch keinen Vertriebspartner. Nach zwei selbst veröffentlichten Titeln wurde glücklicherweise, 1.000 Kilometer weiter südlich, Ken Williams von Sierra auf Dynamix aufmerksam.

» [PC] Die DOS-Fassung von *Stellar 7* war eine starke Verbesserung.



» [DOS] Mit *Heart of China* setzte Dynamix seine Tradition von Titeln mit filmischen Elementen fort.

Als Dynamix 1989 acht Spiele produzierte, beschloss Ken, in Eugene anzurufen. Einen Giganten wie Sierra konnte Jeff aus verschiedenen Gründen nicht abweisen. Auf der einen Seite brauchte er natürlich das Geld, auf

der anderen sah er Ken Williams aber auch als Bruder im Geiste an, einen begeisterten Unternehmer mit dem unbedingten Willen, gute Produkte zu erschaffen. So wurde der Deal unterzeichnet und Sierra übernahm Dynamix. Von da an gehörten finanzielle Probleme der Vergangenheit an – Jeff war jedoch von Ken und Sierra abhängig geworden.

Kurze Zeit später kam David Selle zu Dynamix. Er hatte gerade das College abge-

» Um mich ruhigzustellen, ließ mich Jeff ein Konzept zu einem Spiel schreiben. « DAVID SELLE

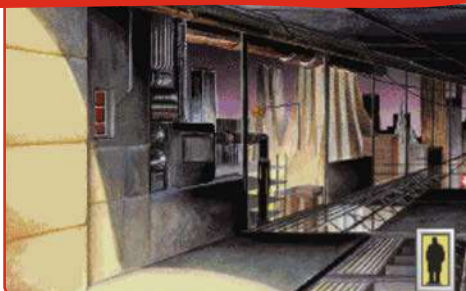
WEGWEISENDE SPIELE



RED BARON

DIVERSE, 1990

■ *Red Baron* ist Damon Slye von all seinen Spielen das liebste. Seine Leidenschaft fürs Fliegen (die später in seinem Flugschein gipfelte) brachte Flugzeugenthusiasten eine großartige Umsetzung der Luftschlachten an der Westfront des Ersten Weltkriegs. Bei *Red Baron* zeigte sich eindrucksvoll, was neuartige technische Möglichkeiten und ein gestiegenes Budget bewirken konnten.



RISE OF THE DRAGON

DIVERSE, 1990

■ Sobald ihr euch in die rostbraune Jacke von Protagonist Blade werft, werdet ihr euch wie in einer unlizenziierten Version von *Blade Runner* fühlen. Der Charakter ist eine unverkennbare Hommage an Rick Deckard, genau wie die Cyberpunk-Fassung von Los Angeles im Jahre 2053. Dynamix wollte schon seit Langem einen filmreifen Titel bringen, der stark von der Story getrieben werden sollte.



BETRAYAL AT KRONDOR

PC, 1993

■ Dieser Rollenspiel-Meilenstein basiert auf den Fantasy-Romanen von Raymond Feist und bietet eine riesige offene Welt, die ihr nach eigenem Gutdünken erkunden könnt. Außerdem gibt es rundenbasierte Kämpfe und viele Puzzles. Auch wenn es optisch natürlich nicht mehr mithalten kann, können wir bei diesem Titel auch heute noch gut verstehen, weshalb er damals mit Lob überhäuft wurde.

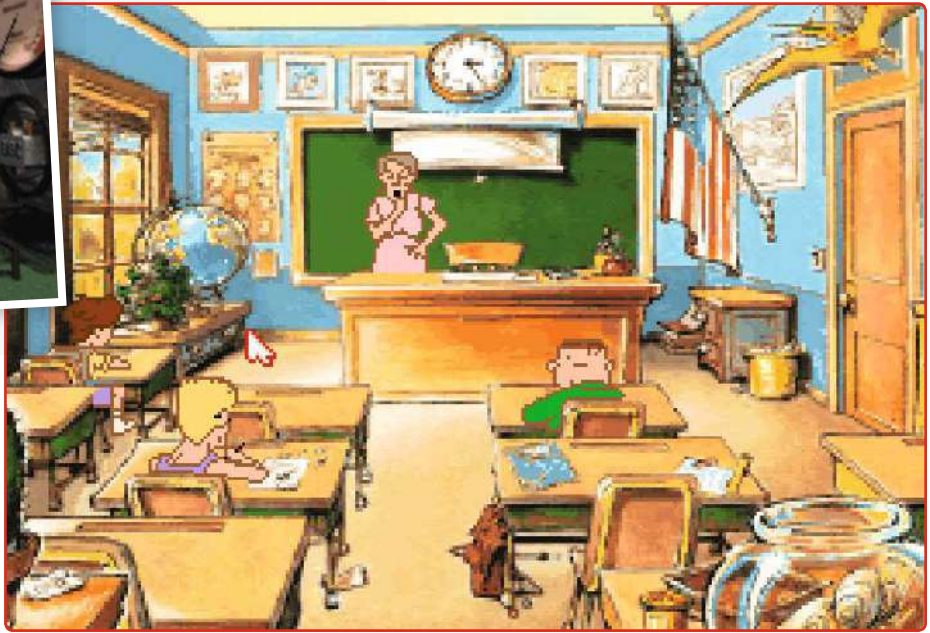


» [DOS] *Aces of the Deep* verlangte den PCs 1994 einiges ab.

schlossen und sollte Spiele auf Bugs testen. Doch er schoss gelegentlich über das Ziel seiner Stellenbeschreibung hinaus und mokierte sich gegenüber Jeff auch über Fehler in den Konzepten der Spiele.

„Um mich ruhigzustellen, ließ mich Jeff ein eigenes Konzept zu einem Spiel schreiben“, erinnert sich David. Dabei kam *Rise of the Dragon* heraus, ein spiritueller Nachfolger zu *Blade Runner* – und das Spiel, das Jeff schon immer hatte machen wollen. Es entstand in Zusammenarbeit mit dem Comic-Zeichner Robert Caracol, der sich um die 256-Farben-Grafik kümmerte. Es war etwa zu gleichen Teilen Graphic Novel und Videospiel. *Rise of the Dragon* trug bei seiner Veröffentlichung 1990 das stolze Emblem „Teil der Sierra-Familie“, und so erweiterte sich das Repertoire von Dynamix von Mech-Kämpfen auf Grafik-Adventures.

Als in den 90er Jahren schließlich Mark Crowe, der einen Tapetenwechsel nötig hatte, nach Eugene umzog, um dort gemeinsam mit David Selle die Geschichte von *Space Quest V* auszuarbeiten, zeichnete sich ein wei-



» [DOS] *Willy Beamish* beginnt natürlich mit Nachsitzen.

terer Hit für Dynamix ab. Crowe hatte schließlich als Teil des „dynamischen Duos“ gemeinsam mit Scott Murphy für die vier vorherigen Serienteile verantwortlich gezeichnet.

1994, fünf Jahre nach dem Zusammenschluss mit Sierra, war Dynamix stark gewachsen. Die Gründer hatten ihre Verträge erfüllt und konnten aussteigen. Genau das tat Damon Slye, der stark unter der hohen Arbeitsbelastung litt, wie er uns erzählt. „Ich war wirklich ausgebrannt. Ich tat nichts anderes als Spiele zu entwickeln. 60 bis 80 Stunden pro Woche. Jede Woche. An Privatleben war nicht zu denken!“ Also ging Damon zurück an die Uni, machte seinen Bachelor und zog von Eugene ausgerechnet nach San Francisco.

Schon zuvor hatten die beiden Gründer Damon und Jeff nicht mehr so eng zusammengearbeitet: Jeff war bereits 1991 aus der Reihe getanz und hatte mit Jeff Tunnell Productions ein kleines, unabhängiges Team gegründet, das unter dem Dach von Dynamix eigene Spiele entwickelte. Er blieb zwar auf dem Papier Teil von Dynamix, hatte aber mehr Freiheiten ►



» [PC] *Betrayal At Krondor* basiert auf der Spalkrieg-Saga von Raymond Feist.



THE INCREDIBLE MACHINE

AMIGA, 1993

■ Ein gutes Puzzle-Spiel geht immer, und *The Incredible Machine* von Kevin Ryan wird nie langweilig. Ihr verschiebt dabei Objekte auf dem Bildschirm, um eine komplizierte Vorrichtung zu bauen, die eine einfache Aufgabe erfüllt, etwa einen Ball in einen Korb zu befördern. Kevin arbeitet daran bei Jeff Tunnell Productions, einer Tochter von Dynamix. Es ist bis heute sein Lieblingstitel.



STARSIEGE

PC, 1999

■ Dynamix hatte immer ein Faible für 3D-Mech-Spiele, doch das Genre begann Ende der 90er Jahre immer unbeliebter zu werden. Dennoch blieb die Firma ihrer Historie von *Arcticfox* und *Stellar 7* treu und brachte mit *Starsiege* einen qualitativ hochwertigen Titel dieses Genres, obwohl Firmengründer Damon Slye schon lange weg war. Es war vielleicht nicht der beste Titel, doch die taktischen Kämpfe überzeugten.



DIE DNA VON DYNAMIX



ALLES AUS DER HARDWARE HOLEN

■ Als VGA-Karten auf der Bildfläche erschienen, nutzte Dynamix sofort deren neue Möglichkeiten, schrieb interne Tools und versuchte immer, das Äußerste herauszuholen. Für *Aces of the Deep* entwickelte man gar einen eigenen Speichermanager.



ÜBERRAGENDE SIMULATIONEN

■ U-Boote, Kampffjets, klassische Flugzeuge: Dynamix hatte ein Händchen für die Eigenheiten realer Kriegsgeräte, sei es ein moderner F14-Jäger oder eine Sopwith Camel aus dem Ersten Weltkrieg. Dazu kamen Flipper-, Golf- und Mech-Titel.



MECH-KÄMPFE

■ Riesige Kampfroboter, die taktische Gefechte austragen: Heute ein fast vergessenes Genre, damals ein Verkaufsschlager. Dynamix mischte kräftig mit, unter anderem mit *MechWarrior*, *Metaltech: Earthsiege*, *Battledrome*, *Earthsiege 2* und *Starsiege*.

WO SIND SIE HEUTE?



DAMON SLYE

■ Jahre nach seinem Weggang von Dynamix im Jahr 1994 traf Damon noch einmal zufällig auf seinen ehemaligen Partner Jeff Tunnell, dessen Firma GarageGames aufgekauft und mit einer massiven Geldspritze gefördert worden war. So verbrachte Damon einige Zeit dort, bevor er später zu Mad Otter wechselte, wo er seither am MMO *Villagers And Heroes* arbeitet. Er lebt inzwischen auch wieder in Eugene – dem Ort, an dem alles begann.



DAVID SELLE

■ David hat inzwischen bei vielen Firmen gearbeitet und sitzt derzeit in San Francisco, wo er für die neuseeländische Firma Nyriad arbeitet. Nyriad entwickelt Speicherlösungen und arbeitet mit der australischen Regierung am Square Kilometre Array, einem neuartigen Radioteleskop-Verbund, der sehr viel detailliertere Bilder des Universums liefern soll als bisher vergleichbare Anlagen.

JEFF TUNNELL

■ Der Unternehmmergeist liegt Jeff im Blut, sodass er nach Dynamix noch eine Reihe weiterer Firmen gründete, darunter GarageGames, Spotkin und Push Button Labs. Als Disney letztere Firma aufkaufte, soll es Berichten zufolge nicht zum Schaden von Jeff gewesen sein.

Im März 2017 zog er sich aus der Branche zurück und schrieb: „Ich war bei den Spielen immer an vorderster Front, aber die App Stores und deren Millionen von Spielen haben mich kalt erwischt. Ich habe keine Ahnung, wie man da noch Erfolg haben soll.“ Ihr müsst euch dennoch keine Sorgen um sein Wohlergehen machen, denn seitdem der Anbau von Marihuana im Nordwesten der USA legalisiert wurde, verdingt Jeff sich unter anderem mit viel Ehrgeiz als Hanfbauer.



KEVIN RYAN

■ Kevin arbeitete bis 2000 bei Dynamix, meistens bei Jeff Tunnell Productions. Auch später war er für Jeff tätig, etwa bei GarageGames und als freier Angestellter bei Spotkin. Heute bastelt er an *Contraption Maker*, einem Nachfolger zu *The Incredible Machine*.

► und widmete sich gemeinsam mit Kevin Ryan der Konzeption von *The Incredible Machine*, das mit seinen Rätseln schon ein wenig *Portal* im Blut hatte.

The Incredible Machine vervollständigte das ohnehin schon weitläufige Repertoire von Dynamix, die nun Simulationen wie *Earthsiege*, storylastige Spiele wie *Rise of the Dragon* oder *Heart of China* (siehe Retro Revival in dieser Ausgabe) und mit *Betrayal At Krondor* sogar ein exzellentes Rollenspiel im Portfolio hatten.

Roberta und Ken Williams beschlossen 1996, die gesamte Sierra-Gruppe und damit auch Dynamix an Comp-U-Card International (CUC) zu verkaufen. Niemand hätte wohl gedacht, dass dieser Schritt zu einem kompletten Desaster führen würde. „Zunächst änderte sich durch den Kauf an unserer Arbeit nichts“, erinnert sich David Selle. Der große Umschwung begann, als Jeff Tunnell Dynamix verließ, um GarageGames zu gründen. Der kreative Guru war damit weg – stattdessen wurden, so David, „Anzugträger auf seinen Platz gesetzt.“

Außerdem begannen Gerüchte um fragwürdige Geschäftspraktiken bei CUC die

» [PC] *Space Quest V* war eines der Spiele von Dynamix, die bei Sierra erschienen.



» CUC war ein einziger riesiger Betrug. Einige wanderten ins Gefängnis. «

DAVID SELLE



ANLEIHEN BEIM FILM

■ Für einige Zeit experimentierte man bei Dynamix mit storylastigeren Titeln, zunächst mit wenig begeisternden Spielen wie *David Wolf: Secret Agent*, später dann aber mit großem Erfolg mit *Rise of the Dragon* und *Heart of China*.



ADVENTURES

■ Bei Adventures denkt man natürlich zuerst an die Mutterfirma Sierra, doch auch bei Dynamix erschienen tolle Spiele wie das witzige *Space Quest V*, *Willy Beamish* oder die erwähnten Erwachsenen-Titel *Rise of the Dragon* und *Heart of China*.



TEIL DER SIERRA-FAMILIE

■ Oft wird Dynamix heute nur noch als Teil der Sierra-Familie wahrgenommen. Man darf dabei nicht vergessen, dass die Firma zuvor schon fünf Jahre lang unabhängig operierte, gute Spiele schuf und so den Grundstein für spätere Erfolge legte.

Runde zu machen. „Das war eine Bande von Verbrechern“, empört sich David. „Sie frisierten die Umsätze und rechneten die Zahlen schön. Es war ein einziger riesiger Betrug. Einige wanderten dafür später ins Gefängnis.“ Plötzlich waren auch alle seine über die Jahre angesammelten Aktienpakete fast wertlos geworden. „Ich hätte mich in den Allerwertesten beißen können“, schimpft David. „Ein paar dämliche Idioten hatten mich völlig ruiniert!“

Im Jahr 1999 besaß Dynamix keine Ähnlichkeit mehr mit der Firma, bei der David Selle ein Jahrzehnt zuvor angefangen hatte. Er schmiss hin und landete in einer Fabrik von Hewlett-Packard, die „so groß war, dass man kilometerweit gehen konnte, ohne das Tageslicht zu sehen. Ich wusste sofort, dass ich nicht für eine Firma dieser Größe geschaffen war.“ Doch zu Dynamix führte bald kein Weg mehr zurück: Zwei Jahre später, kurz nach der Veröffentlichung von *Starsiege: Tribes*, schloss das Studio seine Pforten – nach 17 Jahren und über 80 Titeln. David ging zu WildTangent Games, während Hunderte seiner ehemaligen Dynamix-Kollegen über Nacht auf der Straße standen.

Jeff äußerte sich in einem Interview im Jahr 2003 zum Ende von Sierra und Dynamix. „Wie ihr euch sicherlich denken könnt, bin ich kein großer Fan von gierigen Bossen und mächtigen Konzernen. Ein paar wenige Einzelpersonen ganz an der Spitze richteten in kürzester Zeit zugrunde, was Ken Williams und Hunderte weiterer engagierter Mitarbeiter über 15 Jahre hinweg aufgebaut hatten. Den Mitarbeitern blieben nur die mageren Bezüge aus der Arbeitslosenversicherung, die Bosse genehmigten sich millionenschwere Abfindungen. Ich meine, stellt euch das mal vor!“



» [PC] Zum zehnjährigen Jubiläum gönnte Dynamix *Stellar 7* eine Neuauflage für DOS.

Im Nachhinein war die Entscheidung, Sierra 1996 an CUC zu verkaufen, ein schwerer Fehler. Doch für das Städtchen Eugene blieb etwas Gutes: Dynamix hatte ihr in der Entwickler-szene einen guten Ruf verpasst, und etliche Mitarbeiter beschlossen, nicht umzuziehen. In der Folge entstanden überall in der Gegend kleine Softwareschmieden. Beispiele hierfür sind Mad Otter, wo Damon Slye derzeit arbeitet, oder Spotkin, wo Kevin Ryan gerade *Contraption Maker* entwickelt. Sogar Jeff ist nicht weit – er lebt im Ruhestand auf einer nahe gelegenen Farm.

„Die Auswahl an Jobs war damals nicht gerade üppig“, ergänzt David Selle trocken. „Doch rückblickend war Eugene ein guter Ort.“ Als Dynamix gegründet wurde, lagen die kleinen Büros im obersten Stockwerk eines tomatenfarbenen Gebäudes in der Stadtmitte. Nach der Übernahme durch Sierra habe man plötzlich „Büros von der Größe eines Fußball-Feldes zur Verfügung“ gehabt. Dynamix hatte Eugene in der Szene zu Rang und Namen verholfen, und die Fans und Spielern freuten sich über 17 Jahre lang an qualitativ hochwertigen Titeln aus allen Genres, die großartigen Spielspaß für alle Altersgruppen zu bieten hatten. Das Erbe von Dynamix ist nicht vergessen. ★



» [PC] *Aces of the Pacific* hatte eine exzellente Cockpit-Ansicht, entsprechende Rechenpower vorausgesetzt.

Ein berühmter Fan

Von Dynamix' erstem Titel *Stellar 7* verkauften sich gerücheweise weniger als 10.000 Stück. Dennoch erreichte es auch einen bekannten Schriftsteller, der ein Faible für Spiele hatte. Dieser baute immer wieder Anspielungen auf Sierra-Titel in seine U-Boot-Romane ein, die seine Charaktere etwa während der langen Phasen spielen, die sie in der Dunkelheit unter Wasser verbringen müssen. Damon freundete sich mit dem Autor an und bekam von diesem zur Veröffentlichung ein unterschriebenes Exemplar von *Die Stunde der Patrioten* zugeschickt, zusammen mit der Notiz: „Lieber Damon, dies hier ist mein Kriegsspiel – Tom Clancy.“



THEY SAY YOU'VE KILLED TEN
 YEAH. AND I SEE 'EM IN MY
 ACTUALLY. IT'S QUITE A FEW
 I'VE LOST TRACK OF HOW MANY.
 I'M TRYIN' FOR BILLY THE KID'S

Cowboy und Indianer – darf man das heute überhaupt noch spielen, ohne von Verfechtern der Political Correctness angeprangert zu werden? Vielleicht ließ das Grafik-Adventure *Law of the West* deshalb schon 1985 die Rothäute einfach außen vor. Als Sheriff eines Westernstädtchens namens Gold Gulch machen wir darin unsere Runden durch die Straßen und begegnen Ganoven, leichten Damen, dem angeheiterten Doc und einer bezaubernden Lehrerin.

Das Grafik-Adventure *Law of the West* erschien Mitte der 80er Jahre bei Accolade. Kurzer Exkurs: Die Gründer des Softwarestudios waren

die Design-Veteranen Alan Miller und Bob Whitehead, die schon 1979 eine Firma namens Activision aus der Taufe gehoben hatten. Richtig gerechnet, liebe Retro-Fans: 2019 wird Activision 40 Jahre alt – stellt schon mal den Sekt kalt.

Alan Miller war es dann auch, der mich mit meinem Commodore 64 nach Gold Gulch entführte. So heißt das Städtchen im Wilden Westen, in dem ich als namenloser Sheriff meine Runden drehe. Vorbei am Saloon, der Bank, dem Bahnhof und der Wells-Fargo-Postkutschenstation. Dabei begegnen mir elf Stadtbewohner und -besucher, stets zu einem Pläuschchen bereit. Diese Gespräche laufen in LucasArts-Manier ab: Auf den ersten

Satz meines Gegenübers gibt's vier mögliche Antworten, aus denen ich eine auswähle. Darauf folgt der zweite Satz, ich wähle erneut, dann kommt schließlich noch ein dritter, der mir ein letztes Mal vier Antworten erlaubt.

Elf Gespräche pro Spieldurchgang, das klingt erst einmal nicht nach besonders viel Spiel-tiefe. Doch mit der Fülle an Antwortmöglichkeiten hat jede Unterhaltung 84 mögliche Verzweigungen – *Law of the West* lädt also zum Wiederspielen ein. Insbesondere auch deshalb, weil nicht jede Begegnung friedlich verläuft. Wer einem mexikanischen Revolverhelden zu forscht in die Parade fährt, muss rasch die Pistole ziehen und rechtzeitig abdrücken.



MEN.
NIGHTMARES.
MORE!
RECORD!

Aber Vorsicht: Nicht jede scheinbare Bedrohung ist auch eine. Oft blufft ein Gauner nur ein paar Sekunden, um dann von dannen zu ziehen. Wer dann voreilig schießt, riskiert eine schlechtere Endbewertung. Auf eine andere Art riskant ist die Unterredung mit Lehrerin Miss April: Die will mit dem Doc zum Tanzabend gehen. Schaffen wir es, dass sie stattdessen mit uns loszieht? Und wie reagiert der Doc auf unsere Avancen?

Nach jedem Spieldurchgang schlüsselt das Spiel meine Teilerfolge auf: Habe ich meine Autorität gut durchgesetzt? Wie viele Ganoven sind im Gefängnis und wie viele beim Bestatter gelandet? Wie oft wurde ich selbst niedergeschossen? Wie

viele Unschuldige habe ich umgenietet? Wie viele Verbrechen konnte ich nicht verhindern? Und, besonders wichtig: Wie konnte ich mit meinen Taten bei der Damenwelt punkten?

Trotz der heute sehr simpel wirkenden Optik macht *Law of the West* mir immer noch Spaß, denn die unterschiedlichen Dialoge laden zum Experimentieren ein. Bekomme ich als ruppiger Revolverheld am Ende vielleicht mehr oder weniger Punkte als jemand, der Duellen aus dem Weg geht und dafür von seinem Gegenüber verspottet wird? Weil sich die Länge eines Durchgangs und vor allem der Brutalitätsfaktor in Grenzen hält, ist das Adventure auch ein prima Spiel, das man mit

dem Englisch lernenden Nachwuchs erleben kann – aber bereitet euch auf die Frage vor, was die Dame aus dem Saloon von unserem Sheriff will... Eine Weile habe ich übrigens fürs Wiederspielen versucht, das emulierte 1541-Diskettenlaufwerk in seiner Ur-Geschwindigkeit zu ertragen. Dann musste jedoch die Turbo-Taste her, denn die Lade-pausen zwischen jeder Begegnung sind im SSD-Zeitalter noch erheblich grausiger als 1985. Umso schlimmer, wenn unser Held zu langsam zieht und vom Doc nicht mehr zusammengeflickt werden kann: Speichern lässt sich das Westernabenteuer nämlich nicht, stattdessen geht es wieder von vorne los.



» RETRO-REVIVAL

Law of the West

SPRECHEN ODER SCHIESSEN.

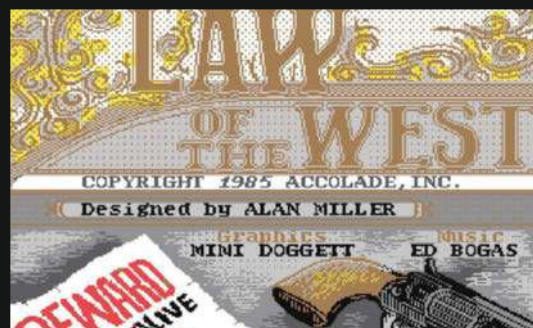


Von Roland Austinat

» PUBLISHER: ACCOLADE

» ERSCIENEN: 1985

» HARDWARE: APPLE II, COMMODORE 64, NES, PC-88, PC-98





Von Winnie Forster

Nintendos sieben Zwerge.

bit Generations

Nintendo bewirbt ihre *bit Generations* als entspannte Spiele für den Game Boy Micro und für eine schöngestige, modebewusste Zielgruppe: Der Spieler unten meistert die Akustik-Tests von *Soundvoyage* mit geschlossenen Augen.

der japanische New Wave Kampf durch Musik und Rhythmus, schickt Helden nicht aufs Schlachtfeld, sondern durch Wohnzimmer oder Einkaufsstraßen. In Sonys *Ore No Ryoori* schwingt man den Kochlöffel, in Segas *Jet Set Radio* die Spraydosen, in Capcoms *Okami* den Kalligrafie-Pinsel; seinem Wassily-Kandinsky-beeinflussten Space-Flug *Rez* legt Mizuguchi einen Vibrator bei, der die audiovisuelle Fantasie in taktile Reize umsetzt. Ganz am Ende von eineinhalb Game-Boy-Dekaden veröffentlicht, destilliert und feiert *bit Generations* diesen New-Wave-Stil – und läutet für Nintendo die Casual-Moderne ein.

DIE MACHER

Obwohl Nintendo alle *bit Generations*-Titel selbst produziert und vermarktet, werden sie nicht im Haus konzeptioniert und programmiert, sondern von zwei externen Studios. Beide sind junge Start-ups der 2000er Jahre, geleitet von erfahrenen Entwicklern. Q-Games (Kyoto) von Argonaut-Veteran und *Starfox*-Programmierer Dylan Cuthbert entwickelt *Digidrive*. Skip, 2000 in Tokio gegründet, arbeitet als „2nd Party“ ausschließlich Nintendo zu, beschäftigt namhafte Ex-Square-Kreative und wird durch ulkige *Chibi Robo*-Adventures bekannt. Als Produzent aller *bit Generations*-Titel zeichnet Nintendo-Veteran Kensuke Tanabe verantwortlich, als Executive Producer fungiert Konzernchef Satoru Iwata höchstpersönlich.



» Im japanischen Fernsehen lief elegante Werbung zu *bit Generations*.



Nach Nintendos größten ROM-Modulen und Verpackungen im vorigen *Retro Gamer* präsentieren wir diesmal als Full Set die innerlich wie äußerlich kleinsten Nintendo-Spiele: Die *bit Generations*-Titel passen in jede Westen- und Damenhandtasche und schlucken heute in der Game-Vitrine nicht viel Platz; in Bezug auf Packungs- und Cover-Design bilden die sieben Zwerge eine der gelungensten und schönsten japanischen Serien.

Programmcode, Optik und Hüllen sind vom Videospiel-„New Wave“ beeinflusst, der die japanische Szene Ende der 90er Jahre mit spritzigen Ideen und Schulterschluss zur Popkultur umkrempelt. Junge Wilde wie Tetsuya Mizuguchi (*Space Channel 5*, *Lumines*) oder Masaya Matsuura (*PaRappa the Rapper*) persiflieren traditionelle Shoot-em-ups und Jump-and-runs. Von *Beatmania* beeinflusst, ersetzt

FULL SET: BIT GENERATIONS



BOUNDISH

» JAPAN-RELEASE: 13. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: keine



DIALHEX

» JAPAN-RELEASE: 13. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: Art Style: Rotohex, WiiWare, 2008



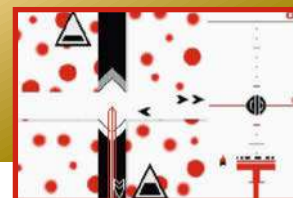
DOTSTREAM

» JAPAN-RELEASE: 13. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Polygon Magic, Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: Art Style: Light Trax, WiiWare, 2010



COLORIS

» JAPAN-RELEASE: 27. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: keine



DIGIDRIVE

» JAPAN-RELEASE: 27. Juli 2006
» ENTWICKLER: Q-Games, Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: Art Style: Intersect (EU), DSiWare, 2009

FULL SET – WERTVOLLE SPIELESERIEN



» Das sind sie, die sieben Zwerge der bit Generations mit ihren je etwa 8 x 8 x 2 Zentimetern.

DAS SET

Die *bit Generations*-Serie besteht aus sieben Titeln, die allesamt originell sind. Gemeinsamer Nenner ist die radikale Reduktion von Gameplay, Grafik und Sound auf möglichst wenige Pixel und Elemente sowie ein simples Prinzip, das jedem Alter zugänglich ist. Nintendo vermarktet *bit Generations* als handlichen Zeitvertreib für schönggeistige Spieler und als Starttitel für die letzte GBA-Iteration, den schnuckeligen Game Boy Micro (circa 10 x 5 x 2 cm).

Coloris ist ein „Match 3“-Puzzle im Gefolge von Handy- und Browser-Games wie *Bejeweled* und *Zoo Keeper*, während man bei *Dialhex* sechs bunte Dreiecke hexagonal zusammenfügt. Beide Titel unterstützen drahtlosen Zwei-Spieler-Link ebenso wie das bizzare Verkehrs-Puzzle *Digidrive* und das Pong-Update *Boundish*, das allein ziemlich lahm, im Duell aber ein Vergnügen ist. Dazu kommen drei Solo-Titel: *Soundvoyager*, in dessen sechs Minispielen man auf Ton, nicht auf Grafik

reagiert. Die entspannte Weltraumreise *Orbital* lässt uns Planeten und Sternmasse sammeln. Der spielerisch wie stilistisch spannendste Titel der Serie ist das horizontal scrollende *Dotstream*, das an *Tron*-Lichtrennen erinnert: Im Rennen gegen fünf konkurrierende Farben vermeidet man jede unnötige Lenkbewegung, nützt Windschatten und Beschleunigungsbahnen, um der CPU davonzurauschen.

OVP UND AUSSTATTUNG

In zwei Schüben auf den Markt gebracht, sind alle sieben Titel perfekt aufeinander abgestimmt. Im Gegensatz zu anderen GBA-Spielen, die in Japan in länglichen Verpackungen erscheinen und knallbunt bedruckt sind, stecken *bit Generations*-Titel in quadratischen Schachteln, deren Seiten nur 8,5 cm messen. Eine Anleitung im XL-Posterformat ist mehrfach gefaltet. Die Module sind schwarz und in Metallic-Farben (Rot, Silber) bedruckt und in silbern-spiegelnde Kartons eingelegt. Die Außenhüllen strahlen weiß,

sind ausschließlich schwarz und silber beschriftet und mit einem abstrakten Cover-Motiv in maximal sechs Leuchtfarben bedruckt. Letztere sind der Außenhülle als Speziallack aufgeprägt, sodass ein Cover neben dem grafischen auch einen taktilen Reiz gibt – jeder *bit Generations*-Titel lässt sich ertasten!

RARITÄT UND WERT

Physisch erscheint *bit Generations* nur in Japan und nur in einer einzigen Auflage. Da sie weltweit kompatibel sind, werden sie von Tokio-Exporteuren (auch über Amazon.de) gehandelt und nach Europa verschickt. Allerdings fielen sie im Gegensatz zu anderen GBA-Spielen über die letzte Dekade nicht im Preis, sondern stiegen und steigen. Ursprünglich bringt Nintendo *bit Generations* zum Budget-Preis von je 2.000 Yen in die Geschäfte, das entspricht der Hälfte des normalen GBA-Software-Preises. Heute bekommt man für 15 bis 20 Euro vielleicht noch ein loses *bit Generations*-Modul, was aber wenig Sinn ergibt – nur mit stilvoller Hülle, Speziallack und geprägtem Cover stimmt das Gesamterlebnis. Das spricht übrigens auch gegen die späteren Wii- und DS-Versionen, die als *Art Style*-Downloads für 600 respektive 500 Nintendo-Punkte erwerbbar sind.

OVP und komplett zahlt man heute für *Boundish* ab 30 Euro, für *Dialhex* und *Digidrive* ab 35 oder neu ab 40 Euro. Die anderen Titel rangieren oberhalb von 50 Euro – und kosten selbst nackt und abgegriffen unverschämte 25 bis 30 Euro. Einer der *bit Generations*-Titel ist noch deutlich teurer und besonders begehrt unter Sammlern: Für das Akustikspiel *Soundvoyager* blättert man über 100 Euro hin. Etwa 150 Euro für ein neu und versichert aus Japan geliefertes Exemplar.

Da sich innerhalb weniger Jahre Preis und Wert mehr als vervierfacht haben, ist das Full Set ein kleiner, feiner Luxus: 250 Euro investieren Sammler in die gebrauchte Serie, mindestens 500 Euro fürs komplett unberührte *bit Generations*-Set. ★



ORBITAL

» JAPAN-RELEASE: 27. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: Art Style: Orbient, WiiWare, 2008



SOUNDVOYAGER

» JAPAN-RELEASE: 27. Juli 2006
» ENTWICKLER: Skip Ltd., Japan
» HERSTELLER: Nintendo
» UMSETZUNG: keine

» Nach dem Öffnen der äußeren Verpackung kommt das noch mal winzigere GB-Micro-Modul (6 x 3,5 x 1 cm) zum Vorschein.





SIERRA

DIE ADVENTURE-JAHRE

Wenn ihr einen MS-DOS-PC euer Eigen nennt, dürften euch die Abenteuer-Spiele von Sierra On-Line nicht fremd sein. Retro Gamer beschäftigt sich nach Anatol Lockers zweiteiliger Firmenhistorie (2014) nun noch einmal speziell mit der Adventure-Ära des Software-Hauses.

Oakhurst: Mitten in Kalifornien und südlich des Yosemite-Nationalparks gelegen, spielte dieser unscheinbare Ort eine wichtige Rolle für die Adventure-Spiele der 80er und 90er Jahre. Denn hier war Sierra On-Line beheimatet; damals Marktführer im Adventure-Genre und verantwortlich für Titel wie *King's Quest*, *Quest for Glory* und *Leisure Suit Larry*.

Bei Sierra angestellt zu sein bedeutete nicht nur, weitab vom Schuss zu arbeiten. Die Tätigkeit war auch mit gehörigem Leistungs-

druck verknüpft. „Es war total verrückt“, erzählt uns der Entwickler Corey Cole. „Ich habe täglich bis zu zwölf Stunden im Büro verbracht und stand die ganze Zeit unter Stress.“ Dass Sierra dennoch eine attraktive Station für Entwickler war, lag laut Corey vor allem an der dynamischen Arbeitsatmosphäre. „Bei Sierra hatten wir die Freiheit, unsere Ideen so umzusetzen, wie wir uns das vorstellten.“

Spannende Videospiele sollten den Reiz von Sierra ausmachen – so wollte es Unternehmensgründer Ken Williams. „Ken sprudelte nur so vor Ideen“, erzählt Corey. „Ein Kollege

hat mir mal gesagt: ‚Nimm das, was Ken vorgeschlägt, nicht zu ernst, sonst wirst du nie mit deiner Arbeit fertig!‘“ Die Faustregel lautete: Sagte Ken etwas einmal, war es nur eine interessante Idee. Sagte er es zweimal, sollte man es im Gedächtnis behalten. Sagte er etwas dreimal, war es eine Regel, die beachtet werden musste.

Bevor er mit seiner Frau Roberta Sierra gründete, schlug sich Ken Williams als Programmierer durch. Sein Problem: Er war den Anforderungen meist nicht gewachsen. Noch kurz vor Bewerbungsgesprächen blätterte Ken

LOOKING FOR LOVE

500



Rank
QUEST FOR GLORY: SO YOU WANT TO BE A HERO

Quest for Glory I

[Score: 78



in Büchern, um mehr über die Themen zu erfahren, zu denen er wenig später befragt wurde. Was Ken an Wissen fehlte, machte er auf andere Weise wieder wett: Zum einen konnte er sich gut verkaufen, zum anderen war er bereit, Tag und Nacht zu arbeiten.

Ken besaß einen Apple II und stieß auf *Adventure*. In dem Titel wurde ein Szenario in Textform präsentiert. Spieler tippten Kommandos ein, um die Geschichte fortzuführen. Ken zeigte das Spiel seiner Frau Roberta. Die interaktive Geschichte zog sie in ihren Bann, sie konnte sich kaum losreißen.

» Wir liebten es, Spiele zu entwickeln. Das Geld war nebensächlich. «

COREY COLE

Roberta entwickelte eine eigene Spiel-idee: Sie wollte einen Krimi im Stil von Agatha Christies 26. Roman „Und dann gab's keines mehr“. Ken unterstützte sie und entwickelte eine Methode, um Strichmännchen-Zeichnun-

gen auf dem Bildschirm darzustellen. Die Beiden beschlossen, das Spiel selbst zu vertreiben – ihr Unternehmen nannten sie On-Line Systems. 1980 veröffentlichten sie das Spiel als *Mystery House*. Es verkaufte sich gut. ▶

SOFORT-EXPERTE

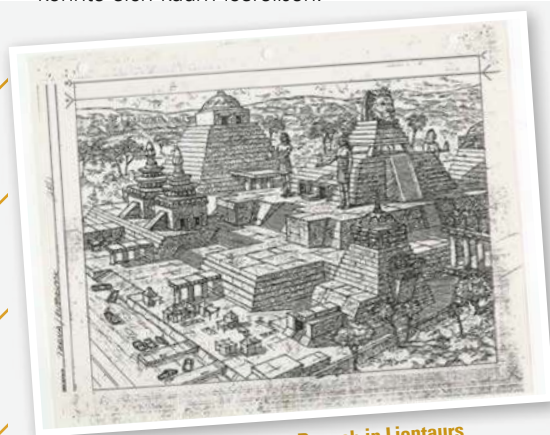
- Zwischen 1980 und 1996 entwickelte Sierra mehr als 50 Spiele. Darunter die *King's-Quest-Reihe*, *Quest for Glory*, *Leisure Suit Larry*, *Gabriel Knight* und *Phantasmagoria*.
- *King's Quest* wurde ursprünglich für IBM Junior entwickelt. Das Spiel verhalf dem Gerät aber nicht zum Erfolg. Durch Kens Verhandlungsgeschick behielt Sierra die Rechte am *Adventure Games Interpreter*. Mit dem Entwicklungstool

entstanden viele weitere Adventures.

- Mit *SoftPorn Adventure* versuchte sich Sierra erstmals an einer „erwachsenen“ Thematik. Eine Werbeanzeige für das Spiel zeigte drei (vermutlich) nackte Frauen in einem Whirlpool; eine war Roberta Williams.
- Sierra konnte immer wieder Stars als Synchronsprecher gewinnen, zum Beispiel Mark Hamill, der im ersten Teil von

Gabriel Knight einem Kriminalbeamten seine Stimme lieh.

- Das Horror-Adventure *Phantasmagoria* war Sierras größter Verkaufserfolg.
- 1996 verkaufte Ken sein Unternehmen an CUC International. Im Vorfeld wurde ordentlich gespart, um den Gewinn zu erhöhen und das Unternehmen besser dastehen zu lassen. Ken glaubte, durch den Verkauf die Zukunft von Sierra zu sichern – womit er falsch lag.



» In *Quest for Glory 3* stand ein Besuch in Liontaurs Hauptstadt Tarna auf dem Programm.

ZEITSTRAHL

KEN UND ROBERTA WILLIAMS VERTREIBEN *MYSTERY HOUSE* VON ZU HAUSE AUS.

IBM FRAGT AN, OB SIERRA IBM-JUNIOR-SPIELE ENTWICKELN MÖCHTE. ROBERTA BEGINNT AN *KING'S QUEST* ZU ARBEITEN.

SIERRA VERÖFFENTLICHT DAS CREATIVE-INTERPRETER-ENTWICKLUNGSTOOL. *CODENAME: ICEMAN*, *COLONEL'S BEQUEST*, *SPACE QUEST III* UND *KING'S QUEST IV* SIND SPIELE, DIE DAMIT ENTSTEHEN.

SIERRA EXPERIMENTIERT MIT FULL-MOTION-VIDEO-SPIELEN.

SIERRA VERTREIBT *HALF-LIFE*. FÜR DAS UNTERNEHMEN IST DIE ADVENTURE-ZEIT VORBEI.

1980

1982

1983

1984

1988

1991

1995

1996

1998

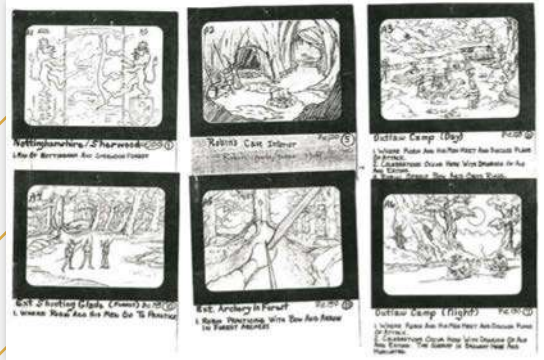
KEN KÜNDIGT BEI SEINEM ARBEITGEBER UND Zieht MIT SEINER FRAU NACH OAKHURST. SIERRA ON-LINE ENTSTEHT.

DIE VERKAUFSZAHLEN VON *KING'S QUEST* FÜR IBM JUNIOR FALLEN ZIEMLICH MAGER AUS. NACHDEM PORTIERUNGEN UNTER ANDEREM FÜR TANDY 1000, PC UND APPLE II VERÖFFENTLICHT WERDEN, LÄSST SICH DAS SPIEL ALS ERFOLG BEZEICHNEN.

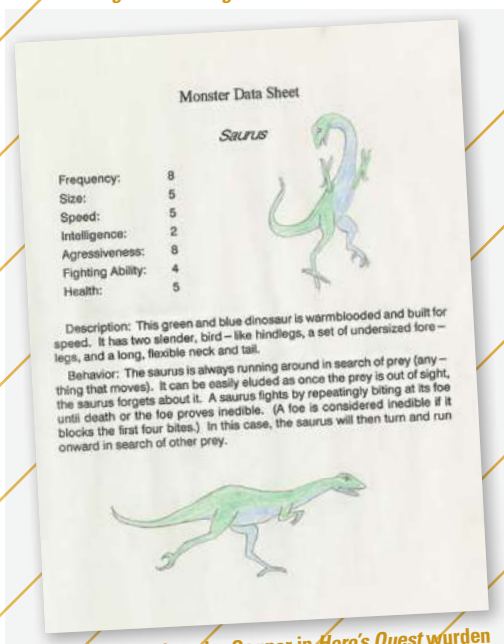
SIERRA LEGT ALTE AGI-TITEL NEU AUF UND RÜSTET SIE MIT 256 FARBEN UND MAUSUNTERSTÜTZUNG AUS.

KEN VERKAUFT SIERRA AN CUC INTERNATIONAL UND VERLÄSST DIE FIRMA EIN JAHR SPÄTER.

» [PC] Longbow dreht sich um Robin Hood.



» So sah das Szenenbuch von *Conquests Of The Longbow: The Legend Of Robin Hood* aus.



» Die Fähigkeiten der Gegner in *Hero's Quest* wurden bis ins kleinste Detail festgehalten.

► 1982 erfolgte die Umbenennung in Sierra On-Line. In den darauffolgenden Jahren entwickelte sich Sierra zu einer geschätzten Marke für Adventure-Fans. Das Unternehmen veröffentlichte vorrangig Spiele für Heimcomputer. In ihrem Stil unterschieden sie sich deutlich. Die den Sierra-Ruhm begründende Serie *King's Quest* versetzte den Spieler in eine Fantasy-Welt mit Zauberern und Hexen. In einer grafischen Welt steuerte man die Spielfigur herum und ließ sie per Texteingabe Rätsel lösen und andere Aktionen ausführen.

Dann gab es die *Space Quest*-Reihe, in der ein schusseliger Weltraum-Hausmeister namens Roger Wilco die Galaxie rettete. In *Police Quest* stand dagegen die Ermittlungsarbeit der Polizei im Mittelpunkt.

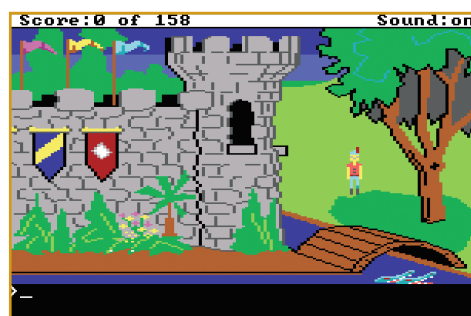
1988 gab Ken ein ambitioniertes Ziel aus: Sierra sollte ein Spiel entwickeln, das Richard Garriotts Rollenspiel-Hit *Ultima II* das Wasser reichen konnte. Das Ehepaar Corey und Lori Cole – beide absolute *Dungeons & Dragons*-Fans – sollte die Entwicklung übernehmen. Typisch Sierra: Es wurden keine Vorgaben definiert, an die sich die beiden zu halten hatten.

„Sierra hatte nicht die technischen Mittel, um ein Spiel im Stil von *Ultima* zu produzieren. Sie hatten aber alles, was man für ein Adventure-Spiel benötigt“, erzählt Lori. Warum komplett von vorn anfangen, wenn man doch auf bereits vorhandene Elemente zurückgreifen konnte? Corey und Lori nutzten die verfügbaren Entwicklungstools und packten die Rollenspielelemente gegen Ende einfach obendrauf.

Der Schuss wäre beinahe nach hinten losgegangen: Als Ken sich ein Bild des Entwicklungsstands machte, war er unzufrieden. Was er da auf dem Bildschirm sah, wirkte so gar nicht wie ein *Ultima*-Konkurrent. Er war kurz davor, das Projekt einzustellen. Kens Sohn Chris schaffte es aber, ihm das auszureden.

So entstand *Hero's Quest*, das wenig später in *Quest for Glory* umbenannt wurde. Sierra ging dadurch einem Streit mit Milton Bradley aus dem Weg, die die Markenrechte am *HeroQuest*-Brettspiel hielten. In *Quest for Glory* schlüpfen Spieler in die Rolle eines namenlosen Diebs, Magiers oder Kämpfers, dessen Fähigkeiten sich trainieren ließen. Im Spielverlauf galt es immer wieder Entscheidungen

WEGWEISENDE SPIELE



KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN

1984

■ Die Entwicklung von *King's Quest* dauerte 18 Monate und verschlang fast eine Million US-Dollar. IBM kam dafür auf, da der Titel die Leistungsfähigkeit des IBM Junior unter Beweis stellen sollte. Zu einem Verkaufserfolg wurde *King's Quest* aber erst durch Versionen für andere Geräte wie den Tandy 1000 oder Apple II.



DER DOLCH DES AMON RA

1992

■ Krimis waren ein Steckpferd von Roberta Williams. *Dolch des Amon Ra* ist ein Titel, der sich recht gut gehalten hat. Schauplatz war ein Museum, in dem während eines Abendempfangs Gäste tot aufgefunden werden. Es lag an der Protagonistin Laura Bow, den Täter ausfindig zu machen.

» Ken lief durchs Büro und platzte ohne Vorwarnung bei den Entwicklerteams herein.« LORI COLE

zu treffen, was der Handlung eine individuelle Note verpasste.

In den darauffolgenden sechs Jahren zeichneten die Coles für drei weitere Teile der Reihe verantwortlich. Zudem hatten sie bei anderen Sierra-Projekten ihre Finger im Spiel – unter anderem waren sie an *King's Quest V* und *Castle of Dr. Brain* beteiligt.

Die ganze Zeit über stand eine Person bei Sierra über allem: Ken Williams. Lori erinnert sich an ihren Chef: „Er war ein Chaot. Alles hing davon ab, welche Laune er gerade an den Tag legte.“ Ken lief immer wieder durch die Büros seines Unternehmens und platzte zufällig bei den Entwicklerteams herein. Es konnte Monate dauern, bis Ken vorbeischaute. War er aber einmal da, wollte er etwas geboten bekommen.

Neue Spiele wurden Schlag auf Schlag veröffentlicht. „Wir haben Spiele in zwölf Monaten fertiggestellt, die eigentlich eine Entwicklungszeit von drei Jahren benötigt hätten. Außerdem haben viele Mitarbeiter mehrere Rollen auf einmal bekleidet“, erinnert sich Corey. Ihm zufolge war ein Projektleiter bei Sierra Autor, Designer, Manager und Programmierer in einem.

Rückblickend finden die Coles, dass sie mit *Quest For Glory: Schatten der Dunkelheit* – dem vierten Serienteil von 1993 – ihrer ursprünglichen Vision am nächsten kamen. Das Spiel wartete mit einer düsteren Atmosphäre auf. Die Spieler verschlug es nach Mordavia, das von Transsylvanien inspiriert war. In der

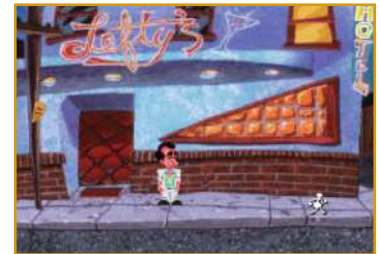
Nacht machten seltsame Kreaturen die Spielwelt unsicher. Mindestens genauso mysteriös waren die Dorfbewohner. „Das Spiel hat für ein unbehagliches Gefühl gesorgt“, findet Lori. Sie ist der Meinung, dass der Titel erwachsener daher kam als viele vergleichbare Titel zu der Zeit. „Wir waren schon jenseits der 30, als wir bei Sierra anheuerteten. Das hatte sicherlich Einfluss auf unsere Spiele.“

Die MS-DOS-Version von *Schatten der Dunkelheit* sollte pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1993 erscheinen. Es wurde nur wenig Zeit darauf verwendet, Bugs zu beheben. Folglich landete das Spiel unfertig in den Regalen der Händler. Corey und Lori verbrachten die Weihnachtsfeiertage im Büro und nahmen Anrufe von frustrierten Spielern entgegen, die aufgrund technischer Probleme nicht weiterkamen. Im darauffolgenden Jahr wurde eine ►



» [PC] *Quest For Glory* war eine Adventure-Rollenspiel-Mischung.

VGA-VISIONEN



■ 1984 setzte Sierra erstmals auf das AGI-Entwicklungstool, um Spiele in 16 Farben darzustellen und den Spielern ein hohes Maß an Bewegungsfreiheit zu gewähren. 1988 feierte der Sierra Creative Interpreter sein Debüt. Titel wie *Codename: Iceman*, *Police Quest 2* und *The Colonel's Bequest* wurden nun in einer Auflösung von 320 x 200 Pixeln angezeigt und nicht mehr in 160 x 200. Zudem wurden Animationen flüssiger dargestellt. Spieler tippten zwar weiterhin Befehle ein; es war nun aber auch mit Hilfe der Maus möglich, Charaktere durch die Spielwelt zu führen. 1990 experimentierte Sierra mit dem SCI1, einer neuen Version, die auf die VGA-Ära ausgerichtet war. Unter anderem warteten *Jones In The Fast Lane* und *King's Quest V* mit 256 Farben auf.



QUEST FOR GLORY: SHADOWS OF DARKNESS

1993

■ Das vierte *Quest for Glory* war eine gelungene Mischung aus Rollenspiel und Adventure. Die MS-DOS-Version musste unbedingt zum Weihnachtsgeschäft 1993 erscheinen. Die Folge waren technische Probleme und Bugs, die später in der CD-ROM-Fassung ausgebessert wurden.



PHANTASMAGORIA

1995

■ An *Phantasmagoria* scheiden sich die Geister. Das Spiel ist bekannt für seine Gewaltdarstellung, durchwachsene FMV-Szenen und eine bekloppte Handlung. In Deutschland wurde der Titel ab 18 Jahren freigegeben, in Australien wurde ihm dagegen die Freigabe verweigert. Mit mehr als einer Million verkaufter Exemplare war es Sierras erfolgreichster Titel.



GABRIEL KNIGHT 3

1999

■ In *Gabriel Knight 3* kam eine 3D-Grafik-Engine zum Einsatz, die sich jedoch als Flaschenhals entpuppte. Während die Story packend erzählt war, ließ der Titel aus technischer Sicht zu wünschen übrig. Zu allem Überfluss hatte LucasArts im Vorjahr die Messlatte mit *Grim Fandango* sehr hoch gelegt.



» [PC] Die Windows-Version von *Quest For Glory 4* wurde 1994 veröffentlicht.

► CD-Version des Spiels veröffentlicht, die mit deutlich weniger technischen Problemen aufwartete.

Nach der Veröffentlichung von *Schatten der Dunkelheit* machten sich die beiden Gedanken über einen fünften Teil. Sierra war damals jedoch darauf aus, Geld zu sparen. Frustriert verließen Corey und Lori das Unternehmen und arbeiteten danach für Legend Entertainment an *Shannara*.

Bei allen Eigenheiten war Sierra ein Arbeitgeber, der immer die Kreativität förderte. „Es gab keine Regeln“, erinnert sich Christy Marx, die 1988 zu Sierra stieß. „Wir haben einfach Sachen ausprobiert und so dazugelernt.“ Christy entwickelte zwei Adventure-Spiele: *Conquests Of Camelot: The Search For The Grail* (1989) und *Conquests Of The Longbow: The Legend Of Robin Hood* (1992). Eigentlich sollte sie noch einen dritten Titel

entwickeln. Sie bekam aber Differenzen mit der Unternehmensführung und verließ deshalb das Unternehmen. Uns gegenüber betont sie: „Es hat mir Spaß gemacht dort zu arbeiten. Ich habe mich gut mit den Kollegen verstanden.“

Eine weitere kreative Kraft war Jane Jensen, die in jungen Jahren zu Sierra gestoßen war. Sie arbeitete als Autorin und schrieb unter anderem Dialoge für *Police Quest 3: The Kindred*, das 1991 erschien. Dann wurde sie von Roberta Williams ausgewählt, um an *King's Quest VI* mitzuwirken. Roberta arbeitete die meiste Zeit von zu Hause aus. Sie war dennoch eine wichtige Persönlichkeit im Unternehmen mit einem guten Auge für Details. In der ersten Verkaufswoche wurden 400.000 Exemplare von *King's Quest VI* ausgeliefert. Daraufhin bekam Jane ihr erstes, eigenes Projekt zugesprochen. Es entstand der übernatürliche Detektiv Gabriel Knight.



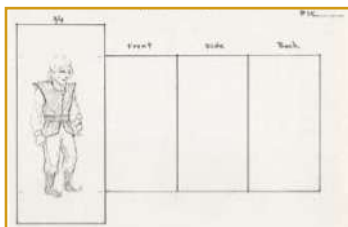
» Das alte Ägypten inspirierte die Stadt Tarna aus *Quest For Glory 3*.

„Ken war davon überzeugt, dass hinter jedem Projekt eine Vision stecken sollte. Er hat Entscheidungen nicht ständig hinterfragt“, lobt Jane. Ihr zufolge betonte Ken: „Ihr könnt machen was ihr wollt. Wenn sich ein Spiel aber schlecht verkauft, seid ihr raus.“

Jane arbeitete mit Stars wie Tim Curry und Mark Hamill zusammen, die den Charakteren in *Gabriel Knight* ihre Stimmen liehen. Der erste Teil erschien 1993 und verkaufte sich gut. Sierra beschloss mit Teil 2 eine ganz andere Richtung einzuschlagen. Jane leitete die Entwicklung des Spiels, das nun aus Full-Motion-Video-Sequenzen bestand.

Im Jahr 1996, kurz nachdem Janes zweites Spiel erschienen war, verkündete Ken, dass er Sierra an CUC International verkaufen werde. Er wollte damit die Zukunft von Sierra absichern. Doch wie wir auch im Dynamix-Report in dieser Ausgabe zitieren: Den Anzugträgern, die nun die Gänge des Büros in Oakhurst säumten, ging es nur darum, schnelles Geld zu verdienen. Die Hälfte der Mitarbeiter wurde entlassen und ein großer Teil der restlichen Belegschaft nach Seattle versetzt. Zurück blieb nur noch ein kleines Team. Sierra konzentrierte sich nun vorrangig auf den Vertrieb von Spielen. Das waren zwar teils epochale Erfolge wie *Half-Life*. Doch die Adventure-Ära war an ihr Ende gekommen.

DIE DNA VON SIERRA ON-LINE



DRUCK

■ Ken Williams hatte einen eigenwilligen Führungsstil. Er gewährte den Entwicklern viele Freiheiten. Wenn er sich den aktuellen Stand anschaute, wollte er aber auch etwas Besonderes sehen. Ken fiel es nicht schwer, Mitarbeiter zu entlassen. Druck auf andere war sein ständiger Begleiter.



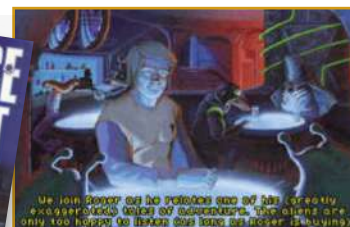
NEUAUFLAGEN

■ Mit dem SCI-Entwicklungstool verpasste Sierra Spielen einen neuen Anstrich. Unter anderem *King's Quest*, *Leisure Suit Larry*, *Police Quest*, *Quest For Glory* und *Space Quest* erschienen erneut als VGA-Versionen. Sie wurden in 256 Farben dargestellt und boten eine Mausunterstützung.



AUFFÄLLIGE VERPACKUNGEN

■ In den 90er Jahren gehörten überproportionale Verpackungen zu Videospielen einfach dazu. Spannend war, was sich neben den Datenträgern in der Box befand. Sierra gab sich viel Mühe und legte den Spielen umfangreiche Anleitungen, Bücher und andere Extras bei.



HUMOR

■ Viele Adventure-Titel der 90er Jahre warteten mit humorvollen Geschichten auf. Sierra zeichnet unter anderem für die *Space Quest*-Reihe verantwortlich. In den Spielen traf der unbeholfene Roger Wilco auf die gefährlichsten Kriminellen der Galaxie und behielt doch tatsächlich die Oberhand.

» Hinter jedem Projekt sollte eine Vision stecken.«

JANE JENSEN

Jane Jensen war bis zum Schluss mit dabei. Sie kämpfte dafür, dass *Gabriel Knight 3* veröffentlicht würde, auch wenn das neue Management nicht so recht an den Titel glaubte. Auch Corey und Lori Cole waren wieder gefragt. Die beiden sollten Sierra dabei helfen, im MMO-Bereich Fuß zu fassen. Corey wurde aber schnell klar, dass die Unternehmensleitung nicht so recht wusste, wie ein MMO aussehen sollte. „Entwickelt doch *Quest for Glory 5*“, lautete der Alternativvorschlag.

Die Entstehungsgeschichte dieses Spiels verdient einen eigenen Artikel. Es erschien 1998 und war kein Adventure mit RPG-Elementen mehr wie die Vorgänger, sondern vorrangig ein Rollenspiel, das einige Adventure-Elemente aufwies. Einige Features wurden im Lauf der Entwicklung fallen gelassen. Beispielsweise war ein Multiplayer-Modus geplant gewesen, der es aber nicht ins fertige Spiel schaffte.

Sierra hatte in den Adventure-Jahren immer ein klar definiertes Image: chaotisch, aber mit Herzblut dabei. Ken Williams tolerierte keine schlampige Arbeit. Er gewährte seinen Mitarbeitern aber auch dann Freiheiten, wenn das Geld knapp war. Deutlich wurde dies Mitte der 80er Jahre, als es finanziell schwierig wurde. Um nicht wichtige Mitarbeiter zu verlieren, sprach er ihnen eine Erfolgsbeteiligung zu und zahlte ihnen Vorschüsse auf die Tantiemen. Die Entwickler hatten so die Möglichkeit, gutes Geld zu verdienen, wenn ihr Spiel viele Abnehmer fand.

Einer, der damit Erfolg hatte, war Al Lowe. Er zeichnete für *Leisure Suit Larry in the*

Land of the Lounge Lizards verantwortlich, das 1987 veröffentlicht wurde. Das Spiel war eine Parodie auf billige Softsexfilme dieser Zeit. Einziges Ziel des Protagonisten Larry Laffer war es, Frauen flachzulegen – mit sehr begrenztem Erfolg, was äußerst humorvoll wirkte. Es erschienen zahlreiche Nachfolger.

Dass Ken ein Spiel mit einem Loser auf der „Suche nach Liebe“ in der Hauptrolle durchgehen ließ, verdeutlicht seine Einstellung zur Spieleentwicklung: Es ging darum, verschiedenste Geschmäcker zu bedienen. Ken war flexibel genug, um auch mal ein Risiko einzugehen, aber pingelig, was die Qualität anbelangte. Genau das zeichnete Sierra als Unternehmen in dieser Zeit aus. ★

Wir bedanken uns bei Corey und Lori Cole, Christy Marx, Jane Jensen und Al Lowe, die uns an ihren Erinnerungen teilhaben ließen.



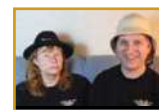
» [PC] Am Ende von *Space Quest III* stellte Ken die beiden Jungs von *Andromeda* ein.

WO SIND SIE HEUTE?



KEN UND ROBERTA WILLIAMS

■ Ken zog sich 1997 aus der Spielebranche zurück. Er besitzt einen 20 Meter langen Trawler und hat drei Bücher übers Bootfahren geschrieben. Ken bloggt auf www.kensblog.com. Roberta war 2014 am Facebook-Spiel *Odd Manor* beteiligt. Im selben Jahr wurden die beiden mit dem Industry Icon Award ausgezeichnet.



EHEPAAR COLE

■ Corey und Lori Cole verließen Sierra nach *Schatten der Dunkelheit* und entwickelten *Shannara* für Legend Entertainment. Sie kehrten noch einmal zurück, um an *Quest for Glory 5* zu arbeiten. Momentan entwickeln sie *Hero U*, das an *Quest for Glory* erinnert und im März oder April 2018 erscheinen soll.

CHRISTY MARX

■ Nachdem sie an zwei Sierra-Spielen mitgewirkt hatte, wandte sie sich anderen Aufgaben zu. Sie entwarf die Animationsserie *Conan The Adventurer*, war als Autorin an der Serie *Babylon 5* beteiligt und verbrachte sechs Jahre bei Zynga. Sie hat auch ein Buch veröffentlicht: „Writing For Animation, Comics, And Games“. Momentan arbeitet sie als freiberufliche Autorin und schreibt Geschichten für Fernsehserien, Comics und Spiele.



JANE JENSEN

■ Als Autorin schreibt Jane vorrangig unter dem Pseudonym Eli Easton. Sie hat auch an Spielen mitgewirkt. So entwarf sie *Gray Matter*, das 2006 veröffentlicht wurde. Außerdem war sie am Remake des ersten *Gabriel Knight* beteiligt, das 2014 erschien.

AL LOWE

■ Al Lowe zeichnete für *Leisure Suit Larry Reloaded* verantwortlich, das 2013 erschien. Es handelte sich um eine Kollaboration zwischen Reply Games und dem Markeninhaber Codemasters. Al ist heute im Ruhestand. Seit 1998 betreibt er die Webseite www.allowe.com, wo er Witze sammelt. Täglich versendet er zwei Witze per E-Mail.



KOPIERSCHUTZ

■ Sierra ließ sich einiges einfallen, um Raubkopien zu verhindern: Spieler von *Colonel's Bequest* mussten beispielsweise zur Anleitung greifen, um den Fingerabdruck zu identifizieren, der auf dem Bildschirm angezeigt wurde. In *Leisure Suit Larry* beantworteten Spieler Fragen, um ihr Alter nachzuweisen.



KONKURRENZKAMPF

■ Sierras größter Rivale im Kampf um die Gunst der Adventure-Fans war LucasArts. Geografisch trennte die beiden Unternehmen eine dreistündige Autofahrt – LucasArts hatte seinen Sitz in San Francisco. Lori Cole gibt zu: „LucasArts hat einige sehr gute Adventures entwickelt.“



» Die *Space Quest*-Spiele parodierten *Star Wars* und *Star Trek*.

Dark Chambers

Die Geschichte des Arcade-Klassikers *Gauntlet* dürfte den meisten Retro-Fans bekannt sein. *Dark Chambers* halten aber nur Uneingeweihte für einen Klon davon. In Wahrheit ist es die Heim-Umsetzung von *Dandy*, auf dem *Gauntlet* basiert.

Die Story von *Dark Chambers* beginnt im Jahr 1987. Atari hatte aufgrund von Nintendos strikten Rahmenverträgen (man band Studios exklusiv an sich) Probleme damit, neue Spiele zum Veröffentlichen zu finden. Die zu diesem Zeitpunkt von Jack Tramiel geleitete, personell zurechtgestutzte Firma mit dem immer noch großen Namen begann deshalb, auf dem Heimcomputer-Markt statt in den Spielhallen nach neuen Inhalten zu suchen.

Dabei wurde sie auf *Dandy* aufmerksam, das bereits 1983 für den Atari 400 und 800 veröffentlicht worden war. Die Ähnlichkeit zu *Gauntlet* kommt nicht von ungefähr:

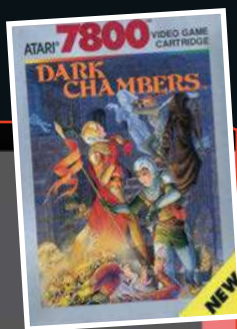
FAKTEN

- » PUBLISHER: ATARI
- » ENTWICKLER: SCULPTURED SOFTWARE
- » ERSCHIENEN: 1988
- » PLATTFORM: VERSCHIEDENE
- » GENRE: ADVENTURE

Dessen Designer Ed Logg gibt zu, seinen bekannteren Titel als Nachfolger im Geiste zu *Dandy* entwickelt zu haben. Da Atari somit bereits die Rechte besaß, konnte die Idee, Neuauflagen des Titels zu entwerfen, direkt an Sculptured Software weitergegeben werden.

Gefordert waren Versionen für den 7800, das XE Game System und den Atari 2600. Die Entwicklung der XE-Version wurde von Chuck Peavey geleitet, der sich noch an die ersten Gespräche erinnert: „Mein Projektmanager entschied, dass er die Atari-7800-Version übernimmt. Dank meiner 8-Bit-Expertise bekam ich die XE-Umsetzung. Als er mir erzählte, worum es ging, sagte ich, dass es genau nach *Gauntlet* klingt. Daraufhin erklärte er mir, dass *Gauntlet* in Wahrheit der Nachfolger zu *Dandy* war.“ Der Grund, dass die Neuauflage *Dark Chambers* getauft wurde, war schlicht, dass es besser als *Dandy* klang.

Natürlich sollten die Programmierer *Dandy* nicht bloß portieren, sondern es verbessern und in einigen Punkten an *Gauntlet* angleichen. Für den Atari 7800 stellten solch aufwendige Spiele kein Problem dar, doch die 8-Bit-Hardware des XE war definitiv zu schwach. Wie also machte Chuck die Umsetzung möglich? Er greift ins Nähkästchen: „Der Atari kann lediglich vier Sprites plus einen Flugkörper darstellen. Da für eine farbige Grafik zwei sich überlagernde Sprites nötig waren, nahmen wir zwei Sprites für die zwei Charaktere, das Extraobjekt wurde



» [Atari 2600] Die 2600er-Version hat deutlich weniger Gegner.



»Schnell erinnerte ich mich daran, wieso ich nicht selbst die Grafik machte.«

CHUCK PEAVEY

zur Waffe. Der Hintergrund wurde durch undefinierten Zeichensatz dargestellt, und für die Gegner waren keine Sprites mehr übrig.“ Sie konnten also ebenfalls nur als undefinierter Zeichensatz dargestellt werden und waren entsprechend einfarbig.

Nächstes Problem: Die Karte war im Speicher zu groß, um sie zu scrollen. Peavey halbierte sie deshalb vertikal. Diese trickreiche Lösung wurde durch den horizontalen Interrupt des Atari ermöglicht. Ab der Hälfte der Karte schließt sich technisch daran eine komplett neue Map mit einem eigenen Zeichensatz-Set an. In jedem der beiden Kartenteile sind zehn Monster möglich, jeweils aus einzelnen undefinierten „Buchstaben“ des Hintergrunds zusammengesetzt. Man kann sich als Spieler den Spaß machen, sich genau in der vertikalen Mitte eines Levels zu platzieren. Dann können bis zu 20 Monster spawnen, zehn oben und zehn unten. Peavey schmunzelt: „Sie kommen jedoch nicht über die unsichtbare Trennlinie drüber – erst wenn du unten eines tötet, kann von oben eines nachrücken und umgekehrt. Ich konnte also in meiner XE-Fassung sogar mehr Monster als auf dem Atari 7800 darstellen!“

Da sich drei Versionen von *Dark Chambers* in der Entwicklung befanden, wollen wir wissen, ob die Portierungen sich Daten oder Assets teilten. Chucks Antwort: „Ich habe den gesamten Code geschrieben, zudem bekam ich die Levelkarten, an denen ich dann mit einem Grafiker arbeitete. Ursprünglich hatte ich eine eigene Spielfigur gestaltet, aber ich erinnerte mich schnell daran, wieso ein Profi meine Grafik machte und nicht ich selbst...“ Die Umsetzung für

den 7800 sah Chuck während der Entwicklung nur ein paar Mal, auch die Fassung für den schwächeren 2600 bekam er selten zu Gesicht. Er zeigt sich jedoch beeindruckt, was die Programmierer auf dieser schwachen Hardware zustande brachten.

Auf unsere Frage nach seiner liebsten Erinnerung an das Spiel erzählt uns Chuck von einer Party im Jahr 2009. „Ich saß am Tisch mit Personen in ihren Zwanzigern und erwartete nicht wirklich, dass sich jemand mit mir unterhalten würde.“ Dann wurde Chuck aber von einer jungen Frau nach seinem Job gefragt, und so kamen sie zu seiner Vergangenheit als Programmierer. „Als sie danach fragte, an welchen Titeln ich beteiligt war, sagte ich, an alten Atari-Spielen, von denen sie vermutlich noch nicht einmal die Namen kannte. Jedoch erwähnte ich *Dark Chambers* und sie reagierte prompt: ‚Das ist mein Lieblingsspiel!‘ Da habe ich zum ersten Mal kapiert, dass es wirklich Menschen gab, die meine Spiele mögen. Ich hatte sogar einen Fan!“ *



»[Atari 7800] Die Pistole wird von bösen Zauberern bewacht.



KAMMER-VERGLEICH

Worin unterscheiden sich die Versionen von *Dark Chambers*?



Atari 2600

■ Es mussten viele Abstriche gemacht werden, weshalb sich diese Version wie ein anderes Spiel spielt. Der Fokus liegt mehr auf der Erkundung und der Suche nach Objekten, nicht auf den Kämpfen.



Atari 7800

■ Die ProSystem-Version ist mit ihren knalligen Farben und detaillierten Sprites am schönsten. Sie ist aber weniger fordernd als die XE-Fassung – außer ihr schraubt die Schwierigkeit hoch.



Atari XE

■ Für den XE entwickelt, läuft sie auf jedem 8-Bit-Atari mit mindestens 64 KB Speicher. Sie bietet mehr Gegner auf dem Bildschirm als die anderen Versionen und den besten Sound, ist aber etwas farbarm.

PLATTFORM-SCHWERPUNKT



DIE SCHLÜSSEL-FIGUREN

Diesen beiden Microsoft-Mitarbeitern verdanken wir die Xbox.



**SEAMUS
BLACKLEY**

Xbox-Technikchef



ED FRIES

*Vice President of
Games Publishing,
Microsoft Game Studios*



MICROSOFTS XBOX IST AUS DER KONSOLENLANDSCHAFT LÄNGST NICHT MEHR WEGZUDENKEN – DAS WAR NICHT IMMER SO. WIR SPRECHEN MIT DEN KÖPFEN HINTER DER ORIGINAL-XBOX UND BLICKEN AUF DIE ZEIT ZURÜCK, ALS DIE WINDOWS-FIRMA BESCHLOSS, DAS WOHNZIMMER ZU EROBERN ...



Die Vorstellung, dass Microsoft eine Spielekonsole machen würde, war wirklich verdammt abwegig!“ Seamus Blackley fasst die Haltung der meisten Spieler um die Jahrtausendwende zusammen. Und doch erschien 2001 (Europa: 2002) die Xbox als Konkurrent für die PlayStation 2. Die Xbox 360 übertrumpfte später – in den USA – lange Zeit die PS3, und während Microsoft für die Xbox One zwar deutlich weniger Käufer gefunden hat als Sony für die PS4, kann sie seit Winter 2017 mit der Xbox One X immerhin die leistungsstärkste aller Konsolen vorweisen.

Als die Pläne für die erste Xbox bekannt wurden, ließ sich das noch nicht absehen. Etliche Journalisten bezweifelten, dass eine derart „uncoole“ Firma wie Microsoft jemals in der Unterhaltungselektronik Fuß fassen könne. Doch dank visionärer Entwickler und nicht zuletzt eines Haufen Geldes hatte die Xbox Erfolg – und dank niedriger Preise für Gebrauchtspiele war für Sammler nie ein besserer Zeitpunkt als heute, sich dem Gerät zu widmen. ►

XBOX

► Die Geschichte der Xbox beginnt mit dem gerade zitierten Seamus Blackley, der Ende der 90er Jahre bei Microsoft für die Optimierung der Grafik von Spielen und Multimedia-Anwendungen unter Windows verantwortlich war. „Sony kündigte die PlayStation 2 an und prahlte, dass sie den PC ersetzen würde“, erinnert sich Seamus. „Ich kannte die Entwicklungspläne der Grafikkartenhersteller – 3dfx, Nvidia, ATI – und wusste, dass die Grafikkarten für PC viel leistungsfähiger sein würden als das, was die PlayStation 2 würde bieten können.“ Für Seamus war das einzige Problem die PC-Plattform selbst. „Ich hatte schon viele Jahre lang mit PC-Spielen zu tun. Sie konnten die Hardware nie komplett ausreizen,



» [Xbox] Statt PC-Titel zu portieren, arbeiteten die Studios an neuen Konzepten wie *Crimson Skies*.

»Die Leute nannten sie Nagelbox, weil du deine Karriere an den Nagel hängen konntest, wenn du daran gearbeitet hast!«

SEAMUS BLACKLEY

da sie immer den kleinsten gemeinsamen Nenner unterstützen mussten. Auf einer Konsole gab es ein solches Problem dank einheitlicher Hardware nicht.“

Seamus fühlte sich von der Idee, für eine einzelne Plattform entwickeln zu können, auch aus ganz persönlichen Gründen angezogen: „Ich war damals sehr aufgewühlt wegen des kolossalen Misserfolgs, den ich mit *Trespasser* gehabt hatte. Ich hatte nichts zu verlieren!“ Die Physik-Engine, die Render-Technik und die Umgebungen des Dinoaurier-Titels waren anderen Spielen 1998 weit voraus, doch es erschien unfertig, war schlecht zu steuern und brauchte einen monströsen PC, um einigermaßen zu laufen.

Zusammen mit den DirectX-Entwicklern Kevin Bachus, Ted Hase und Otto Berkes malte sich Seamus eine „DirectX-Box“ aus, nach der bekannten Grafikschnittstelle von Windows. „Wir wollten eine Box für Entwickler machen, schließlich waren wir alle Entwickler“, erklärt Seamus.

Statt aber spezielle Hardware-Komponenten zu entwickeln, wie die Konkurrenz es tat, entschied man sich für Standard-Teile aus dem PC-Bereich.

Damals entwickelte jeder auf dem PC. Für alle PlayStation-Titel und Nintendo-Spiele war der PC die Entwicklungsplattform. Man kompilierte einfach darauf für eine andere Plattform. Seamus dachte sich also: „Warum nicht gleich für die Plattform kompilieren, auf der man sowieso schon entwickelt? Dann wird alles sehr einfach und nichts steht mehr im Weg. Würden wir das schaffen, könnten die Inhalte viel besser werden – und das ist in einem Business, in dem die Inhalte zählen, das A und O.“

Doch wer sollte diese Inhalte erschaffen? Der logische nächste Schritt war, dass sich das DirectX-Team an die Spieleabteilung von Microsoft wandte. Hier kommt Ed Fries ins Spiel, der zweite Vater der Xbox. Er erzählt uns: „Ich liebte Spiele und bin deshalb aus der Office-Abteilung in die Spielesparte gewechselt. Nachdem ich dort vier Jahre gewesen war, überlegten wir, wie wir schneller wachsen konnten. Das schloss auch die Konsolenwelt ein, wo wir noch gar nicht präsent waren. Das war der Stand der Dinge, als das DirectX-Team in mein Büro kam und die Xbox vorschlug.“ Ed wurde bald Teil des Teams, kümmerte sich um die interne Software-Entwicklung für die Xbox und später auch um die Betreuung der Dritthersteller.

Trotz des Wissens um die gewaltigen finanziellen Ressourcen und die Markstellung Microsofts war die Spielebranche



» Seamus Blackley benennt Bill Gates als einen der Hauptunterstützer der Xbox.



» [Xbox] Halo 2 generierte 125 Millionen US-Dollar Umsatz am ersten Tag.

skeptisch, was die Chancen der Firma im Konsolenmarkt betraf. „Im ersten halben Jahr bestand das Projekt Xbox nur aus Kevin und mir, die herumreisten und bei den Studios Präsentation abhielten“, erinnert sich Seamus. „Wir trafen uns einmal mit dem Chef einer großen japanischen Spielefirma. Er erklärte mir, dass die Xbox ein Fehlschlag werden würde, keine amerikanische Konsole je Erfolg haben könne und sowieso niemand daran glaube, dass Microsoft das Ding überhaupt durchziehe.“

Dies war jedoch nicht die einzige ablehnende Reaktion, mit der Seamus umzugehen hatte – wie ein weiterer Vorfall bei einem großen kanadischen Publisher zeigt. „Die Chefs nahmen mich zur Seite und erklärten mir, dass ich meine Präsentation ausfallen lassen solle, weil sie nicht glaubten, dass Microsoft tatsächlich eine Konsole mache würde. Ich konnte also wieder gehen. Währenddessen hatten die Zuhörer schon 40 Minuten gewartet.“

Bis von oben grünes Licht kam, sah sich das Team auch mit internen Verbesserungsvorschlägen konfrontiert und musste sich gegen Versuche zur Wehr setzen, aus dem Gerät ein Web TV, ein Tablet oder andere Dinge zu machen, die eher zu Microsofts bisherigen



» [Xbox] Auf der Xbox sah Conker flauschiger aus als je zuvor.

Q&A: PHILIP OLIVER & ANDREW OLIVER

Die beiden Kollegen von Blitz Games blicken auf das allererste Xbox-Spiel zurück.

RG: Wie seid ihr an den Auftrag zu Fuzion Frenzy für Microsoft gekommen?

Philip: Als Microsoft beschloss, in den Konsolenmarkt einzusteigen, kontaktierten sie im Stillen verschiedene Studios auf der ganzen Welt. Blitz Games wuchs damals schnell und hatte einen guten Ruf für lustige, massentaugliche Spiele. Microsoft wollte eine möglichst breite Palette an Genres zum Start abdecken, und wir passten perfekt in die Kategorie „Party-Spiel“.

RG: Wie habt ihr die Hardware der Xbox empfunden?

Andrew: Sie war eigentlich ein Standard-PC. Dadurch war uns die Hardware sehr vertraut und es war einfach, dafür zu entwickeln.

RG: Wie lange dauerte die Entwicklung von Fuzion Frenzy?

Philip: Wir hatten im Sommer 2000 erfahren, dass Microsoft eine neue Konsole plante, und stellten ihnen Blitz Party im Herbst vor. Im November und Dezember stellten wir das Team zusammen und legten mit dem Projekt los. Um den Auftrag zu bekommen, musste es nicht nur ein überzeugendes Spiel sein, sondern wir mussten auch zusagen, bis August 2001 fertig zu werden. Microsoft sicherte uns zu, dass es von ihrer Seite keine Verzögerungen geben würde und so setzten wir die Entwickler an die Minispielchen. Wir hatten also nur zehn Monate Entwicklungszeit.

RG: Wie seid ihr auf all die Minispiele gekommen?

Andrew: Wir hatten ein Team von 35 Personen und teilten es in drei Gruppen ein. Jede dieser Gruppen musste mit ihren Grafikern und Programmierern in den ersten beiden Monaten jede Woche den Prototyp eines neuen Minispiels vorstellen. Dann suchten wir gemeinsam mit Gordon Hee, unserem Produzenten bei Microsoft, die vielversprechendsten aus und ließen die anderen wieder fallen. In der nächsten Phase wurde dann die Grafik finalisiert und die KI entwi-



» [Xbox] Sogar auf der Xbox One X läuft Fuzion Frenzy noch dank Abwärtskompatibilität.



» [Xbox] Fuzion Frenzy war Microsofts Antwort auf Partyspiele wie Mario Party.

ckelt. Das war eine massive Parallelentwicklung, funktionierte wirklich gut und brachte 45 Minispiele und das Meta-Spiel hervor. Fuzion Frenzy wurde pünktlich fertig und war das erste Spiel für die Xbox überhaupt. Es stand sogar eine Woche vor der eigentlichen Konsole in den Regalen!

RG: Auf welche Zielgruppe waren die Szenarien und Charaktere abgestimmt?

Philip: Wir wollten einen konsistenten Stil über alle Spiele hinweg haben, auch wenn die alle sehr verschieden waren. Während also die Programmierer an witzigen Minigames arbeiteten, musste das Grafik-Team den Stil und die Charaktere so gestalten, dass alles zusammenpasste. Sie ließen sich von der Skater- und Boarder-Szene inspirieren und wir beschlossen, dem Spiel einen futuristischen Sportstadion-Look zu geben, ähnlich wie bei *The Running Man* oder *Blade Runner*. Beim Feinschliff half uns auch der Grafikberater J.D. Alley von Microsoft.

RG: Wie empfandet ihr die Wertungen und die Verkaufszahlen?

Andrew: Wir hatten uns zwar mehr erhofft, aber eine halbe Million Verkäufe im ersten Quartal waren schon ganz passabel. Wahrscheinlich schreckten die Kosten für zusätzliche Controller viele Käufer ab. Es wurde dann auch die Entwicklung des zweiten Teils vorzeitig gestoppt.

Später stiegen die Zahlen noch einmal auf über eine Million verkaufter Exemplare an und wir konnten unseren Produzenten doch noch davon überzeugen, dass sich eine Fortsetzung lohnen würde. Die interne Politik von Microsoft erforderte dafür jedoch eine Ausschreibung und wir mussten um unser Recht kämpfen, die Fortsetzung entwickeln zu dürfen. Letztlich bekam Hudson Soft den Zuschlag – sie nutzten viele unserer Konzepte. Wir sind sehr stolz auf Fuzion Frenzy und das Entwicklungsteam. Die zehn Monate waren zwar für alle Beteiligten sehr kraftraubend, aber wir hatten auch viel Spaß und freuen uns, dass sich so viele Spieler gerne daran erinnern.

SCHNÄPPCHEN- JAGD

WENN IHR EURE XBOX-SAMMLUNG FÜR
KLEINES GELD KOMPLETTIEREN WOLLT,
SEHT EUCH NACH DIESEN TITELN UM!

AMPED..... 0,50€

- Ein nettes Snowboard-Spiel, das durch die offene Welt seiner Zeit um einiges voraus war.

CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY..... 1,00€

- Bei diesem Actionspiel brecht ihr aus einem Gefängnis aus und könnt dabei Gegner aus dem Schatten heraus überwinden – oder verdreschen.

DEAD OR ALIVE 3..... 0,50€

- Dieser Prügler bietet nicht nur phänomenale Grafik, sondern auch vielfältige Arenen, in denen ihr Gegner verknallen könnt.

FABLE: THE LOST CHAPTERS..... 0,50€

- Die „Classics“-Version des ambitionierten Rollenspiels von Lionhead bietet sogar noch mehr Inhalte als die Originalfassung.

HALO: COMBAT EVOLVED.. 0,50€

- Dieser Shooter, der die Xbox praktisch im Alleingang zum Erfolg geführt hat, darf in keiner Sammlung fehlen.

HALO 2..... 0,50€

- Das meistverkaufte Xbox-Spiel überhaupt! Zum Preis eines Espressos könnt ihr gleich vier Versionen erstellen und mit vier Xbox-Konsolen eine LAN-Party starten...

NINJA GAIDEN..... 1,00€

- Obwohl es schwer ist, lohnt sich dieses 3D-Revival von Tecmos Klassiker dank seines Stils und der ultraschnellen Action.

PROJECT GOTHAM RACING 2..... 0,50€

- Die Fortsetzung von Bizarre Creations ist irgendwo zwischen Fun-Racer und einer Hardcore-Simulation angesiedelt.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL..... 0,50€

- Dank größerer Levels und höherer Schwierigkeit spielt sich dieser Schleichklassiker am besten auf der Microsoft-Konsole.

TOP SPIN TENNIS..... 0,50€

- Dadurch wird Boris zwar nicht wieder Wimbledon-Sieger, aber sonst ist in diesem exzellenten Tennisspiel so ziemlich alles möglich.

TOTAL..... 6,00€



» [Xbox] *Knights of the Old Republic* war ein toller Exklusivtitel für Star Wars-Fans.

► Hardware-Produkten gepasst hätten. Oder es gleich ganz einzustampfen. „In der schlimmsten Phase“, so schaudert es Seamus, „nannten die Leute sie ‚Nagelbox‘. Weil du deine Karriere an den Nagel hängen konntest, wenn du an der Xbox gearbeitet hast! Wenn Kollegen solche Dinge zu mir sagten, musste ich auf dem Heimweg mit den Tränen kämpfen.“

Was das Projekt letztlich am Leben erhielt, war die Unterstützung einer alten Riege von Microsoft-Veteranen, wie Seamus berichtet. „Hauptsächlich war das Bill Gates, aber auch Rick Rashid von Microsoft Research und Rick Thompson aus der Hardware-Abteilung sowie viele andere, die uns politisch unterstützten.“

Ed Fries hatte weniger als zwei Jahre Zeit, um sich um die Launch-Titel für das neue System zu kümmern. Abgesehen davon, Spiele bei angesehenen externen Studios in Auftrag zu geben, holte Ed auch die internen Teams an Bord, die für bekannte PC-Spiele verantwortlich zeichneten. Aus verschiedenen Gründen wurden dabei allerdings keine Marken vom PC übernommen. „Beim *Microsoft Flight Simulator* hätte das wenig Sinn ergeben, auch wenn wir darüber diskutiert hatten“, erinnert sich Ed. „Die Jungs von Ensemble Studios erstellten ein



» [Xbox] *Ninja Gaiden* bot eine Vielzahl großartiger Grafikeffekte.

»Was Bungie betrifft, so setzte ich alles auf eine Karte: Ich bekam nur das Team und Halo.«

ED FRIES

paar Xbox-Prototypen für *Age Of Empires*, aber daraus wurde auch nichts. *Crimson Skies* von der FASA-Gruppe entstand aber aus einem PC-Spiel, das sie schon länger in der Planung hatten.“

So entwickelte sich – wenn auch ungeplant – ein ganz eigenes Spieleuniversum für die Xbox, das sich von Microsofts PC-Spiele-Angebot deutlich abhob. Den größten Ausschlag sollte jedoch der Zukauf eines externen Studios machen, das sich mit *Marathon* und *Myth* einen Namen gemacht, nun aber finanzielle Schwierigkeiten hatte und zum Verkauf stand: Bungie. „Was Bungie betrifft, so setzte ich alles auf eine Karte“, sagt Ed. „Ich handelte mit [deren Minderheitsseigner] Take-Two einen Deal aus: Sie bekamen sämtliche alte Marken und Spiele und ich nur das Team und *Halo*.“ Der vielversprechende Shooter war als PC-Titel angekündigt worden (und als solcher beispielsweise von *GameStar* ausführlich vorgestellt worden). Doch Microsoft fand, dass er einen exzellenten Xbox-Exklusivtitel abgeben würde.

O b ich damals schon wusste, dass *Halo* der System Seller werden würde? Naja, wir hatten noch niemals ein Konsolenspiel gemacht und bekamen

gemischte Rückmeldungen“, schmunzelt Ed. „Viele Leute sahen in *Halo* ein verkaptetes PC-Spiel – ihnen war es nicht bunt genug oder die Charaktere nicht genügend comicartig. Wir hatten dieses ungute Gefühl, dass wir *Halo* nur deshalb toll fanden, weil wir vom PC kamen, die normalen Konsolenspieler es jedoch nicht mögen würden.“

Was den Entwicklungsteams besonders entgegenkam, war die Einfachheit des Systems. Diese war von Anfang an ein wichtiges Ziel vom Microsoft gewesen. Chris Sutherland arbeitete zu jener Zeit bei Rare, als das Studio vom GameCube zur Xbox wechselte. Er erinnert sich an den Wechsel als relativ problemlos. „Wie man von Microsoft erwarten würde, gab es jede Menge Dokumentation“, erzählt der Entwickler.

Auch der frühere Programmierer Stephen Cakebread von Bizarre Creations war von der Unterstützung seitens Microsoft beeindruckt, vor allem bei den Tools. „Sie waren viel besser als die Tools auf anderen Plattformen und später sogar besser als die für den PC“, lobt er. „Die Xbox hatte zwar auf dem Papier auch eine höhere Leistung als die Konkurrenz, aber für uns Programmierer gaben die besseren Entwicklungstools den Ausschlag.“ Seamus ergänzt mit einem Augenzwinkern: „Vorher konnten Sony und

Nintendo es sich leisten, ihre Entwickler schlecht zu behandeln. Nun mussten auch sie Unterstützung leisten. Darauf waren wir am meisten stolz.“

Die Hardware der Xbox war nicht von schlechten Eltern: In dem System steckten ein Intel Pentium III mit 700 MHz, ein auf GeForce 3 basierender Grafikchip von Nvidia, 64 MByte RAM und ein DVD-Laufwerk. Außerdem gab es eine 8 GByte große Festplatte – eine Neuheit bei Konsolen. Dies war ein großer Vorteil, wie Stephen Cakebread ausführt: „Die Festplatte war viel schneller als eine DVD, also konnten wir Dateien dorthin kopieren und sie so beim nächsten Mal schneller laden. Außerdem konnte man von beiden Medien gleichzeitig laden.“ Alles in allem hatte die Xbox die Spezifikationen eines ordentlichen PCs zu jener Zeit und kostete nur etwa die Hälfte. Da aber ▶



» Richard Branson verkauft Englands erste Xbox in London.



Q&A: MARTYN CHUDLEY

Wir sprechen mit dem Mann, der die *Project Gotham Racing*-Reihe verantwortete.

RG: Wie viel Leistung im Vergleich zur Konkurrenz hatte die Xbox zu bieten, und wie war die Entwicklung für das Gerät?

MC: Dahingehend war die Xbox ein Traum! Die PS2 war verdammt leistungsstark für die Zeit, aber man musste sich sehr anstrengen, um die Leistung auch nutzen zu können. Bei der Xbox war alles so abstrahiert, dass unsere Programmierer viel mehr Leistung mit geringerem Aufwand nutzen konnten. Außerdem gab es stabile Entwicklungstools von Microsoft für Windows. Bei Bizarre hatten wir direkten Kontakt mit den Leuten von Microsoft, die für die Hard- und Software verantwortlich waren.

RG: Wie kam euer Exklusiv-Deal für *Project Gotham Racing* zustande?

MC: Wir stellten Microsoft gerade ein „Formel-1-Rennspiel in einer Stadt“ vor, eine Art Nachfolger zu unserem *Metropolis Street Racer* für Dreamcast. Wir wussten damals schon, dass die Dreamcast praktisch tot war und Sega zu einem Multiplattform-Publisher werden würde, aber das konnte Sega uns gegenüber noch nicht zugeben. Idealerweise hätten wir *MSR* eigentlich gemeinsam mit Sega bei Sony und Microsoft vorzeigen sollen. Jedenfalls sah Microsoft bei unserer F1-Demo auch eine fast fertige Version von *MSR* und meinte: „Warum gebt ihr uns nicht so etwas?“ Wir studierten unsere Verträge mit Sega und stellten fest, dass ihnen nur die Namensrechte, nicht aber der Code und die Daten gehörten. Wir konnten also das gleiche Spiel noch einmal für Microsoft machen und durften es bloß nicht *Metropolis Street Racer* nennen! Die Städte verwendeten wir ebenfalls wieder, einzig für die Autos musste Microsoft neue Lizenzen erwerben. So entstand *Project Gotham Racing*.

RG: Es war sicher schwer, das Spiel rechtzeitig zum Launch fertigzustellen...

MC: O ja, die ganze Entwicklung war sehr stressig. Wir hatten insgesamt weniger als zwölf



» [Xbox] Hoffentlich wird *PGR* eines Tages auf der Xbox One abwärtskompatibel.



» [Xbox] *Project Gotham Racing* wurde von der Kritik und den Spielern sehr positiv aufgenommen.

Monate, von Ende 2000 bis November 2001. Das war eigentlich ein unmöglicher Zeitplan, denn wir mussten neue Leute einstellen, den Code neu schreiben, die Autos ummodellieren und mit der neuen Hardware zurechtkommen.

RG: Was machte *Project Gotham Racing* besser als *Metropolis Street Racer*?

MC: Die größten Verbesserungen waren, dass New York dabei war und es hochwertigere Autos wie Ferrari, TVR und so weiter gab. Schlussendlich mussten wir den gesamten Code neu schreiben, nicht nur die Engine: Physik, Gameplay, Interface, alles. Aus technischer Sicht konnten wir auf der Xbox um eine Größenordnung mehr Polygone darstellen. Zumindest bei den Autos, denn bei den Städten taten wir das nur dort, wo es am meisten brachte. Außerdem gab es bessere Shader-Effekte, also Spiegelungen auf den Autos und den Strecken und verbessertes Wetter. Und wir konnten die Bildrate auf 60 Frames pro Sekunde verdoppeln. Wir wollten das Spiel auch mehr „Mainstream“ machen als *MSR*, das sich unserer Meinung nach eher an Hardcore-Rennspielern richtete.

RG: Warum hat Microsoft nie einen fünften Teil gemacht?

MC: Vermutlich hatten sie das Genre mit *Forza* und *Forza Horizon* ausreichend abgedeckt und brauchten kein *PGR* mehr, das halb Arcade-Racer, halb Simulation war. Ich glaube, dass ein fünfter Teil möglich gewesen wäre, wenn wir bei Microsoft geblieben und nicht von Activision aufgekauft worden wären. Leider kam es nicht dazu. Ich möchte noch eine persönliche Anmerkung hinzufügen: Ohne unseren Programmierer Edmund Clay, der 2013 verstorben ist, wäre *PGR* nicht möglich gewesen. Er war an allen Bereichen des Titels massiv beteiligt, sei es die Physik, das Rendering, die KI oder die Shader.

»Wir wollten eine Box für Entwickler machen, schließlich waren wir alle Entwickler.«

SEAMUS BLACKLEY

► kein Windows im Hintergrund lief und die Entwickler keine schwächeren Systeme unterstützen mussten, war die tatsächlich abrufbare Leistung erheblich besser.

Als die Presse die Xbox endlich in Händen hielt, fiel das Lob (abgesehen vom Äußeren der Konsole) einhellig aus. Die Zeitschrift *Edge* schrieb: „Sie ist teuer, korpulent und die Controller sind nicht wirklich ergonomisch – aber sie ist so verdammt leistungsstark!“ Was noch wichtiger war: Auch die Software war fantastisch. Besonders *Halo* wurde hervorgehoben und von *Edge* als „der wichtigste Launch-Titel aller bisherigen Konsolen überhaupt“ bezeichnet. Auf dem Wertungsaggregator Metacritic hat *Halo* heute noch unglaubliche 97 Punkte.

Als Erstes kam die Xbox am 15. November 2001 in Nordamerika auf den Markt. Durch die Beliebtheit von *Halo* und durch die gesteigerte Nachfrage im Weihnachtsgeschäft verkauften sich dort 1,5 Millionen Stück vor Jahresende. Für ein System, dem so viel Skepsis entgegengeschlagen war, war dies ein hervorragender Markteintritt, und Nordamerika sollte auch der Schwerpunkt der Xbox bleiben – Microsoft verkaufte dort doppelt so viele Geräte wie im Rest der Welt.

In Japan sahen die Dinge dagegen wenig rosig aus. Microsoft konnte zwar einige bekannte japanische Studios gewin-





» Die finale Version sah bei Weitem nicht so faszinierend aus wie dieser Prototyp.

nen, Tecmo etwa sprang gleich auf den Zug auf und entwickelte einige großartige Exklusivtitel. Und Sega baute seine Chihiro-Automaten auf Basis der Xbox. Andere waren jedoch vorsichtiger. Capcom, Namco und Konami waren zwar beteiligt, brachten aber ihre größten Hits nicht auf die Xbox – so erschien zum Beispiel zunächst kein *Resident Evil* und kein *Tekken*. Von Square, Enix und Atlus kamen gar keine Spiele. Zum Launch am 22. Februar 2002 wurden angeblich 250.000 Konsolen bereitgestellt, doch sie lagen wie Blei in den Regalen. Die Xbox wurde in Japan nie den Ruf los, von einer ausländischen Firma für ausländische Spieler gemacht zu sein, und verkaufte dort über die gesamte Lebenszeit nur magere 450.000 Stück.

In Europa erschien die Xbox mit großem Trara am 14. März 2002, nachdem schon Wochen vorher die Info- und Werbetrommel gerührt worden war – ein **Retro Gamer**-Redakteur erinnert sich an eine Abendessen-Veranstaltung in München, bei der Ed Fries persönlich die Xbox anpries. Doch die Verkaufszahlen stagnierten schnell, sodass Microsoft nach nur sechs Wochen den Preis von 479 Euro auf 299 und kurze Zeit später sogar auf 249 Euro senkte. Diese Preissenkungen verärgerten natürlich die Erstkäufer, denen Microsoft im Gegenzug zwei kostenlose Spiele und einen



» [Xbox] Trotz prächtiger Titel wie *Panzer Dragoon Orta* konnte die Xbox in Japan nie Fuß fassen.

weiteren Controller anbot. All das konnte die Verkäufe jedoch nicht signifikant steigern. Selbst in der Woche der Preissenkung lag die Xbox nur Kopf an Kopf mit der längst erschienenen PS2.

In der Folge entwickelte sich ein Preiskampf, bei dem Nintendo den Preis des GameCube noch vor dessen Verkaufsstart senkte. 2004 kostete die Xbox nur noch 149 Euro. Dadurch ließen sich doch noch viele europäische Kunden zum Kauf animieren, auch wenn Microsoft mit jeder verkauften Einheit Verluste einfuhr.



» [Xbox] Bevor EA es bei Sportspielen tat, baute Microsoft Online-Support in die *XSN*-Spielereihe ein.

dio wollte auf der neuen Konsole die gleiche Art von Spielen machen wie zuvor, was Microsoft nur recht gewesen wäre. Ironischerweise kamen in dieser Zeit weniger Spiele von Rare für die Xbox als für den Game Boy Advance – nur *Grabbed By The Ghoulies* und *Conker: Live & Reloaded* erschienen für das neue System. Zwar programmierte Rare auch *Kameo* für die erste Xbox, doch es erschien dann erst, optisch überarbeitet, für die Nachfolgekonsolle Xbox 360.

Im November 2002 ging Xbox Live an den Start, Microsofts Online-Service für Spiele. Der Dienst benötigte zwar eine Breitbandverbindung und man musste ►



» [Xbox] Durch die leichte Portierbarkeit vom PC bekam die Xbox auch AAA-Titel wie *Doom 3* ab.

Weitere Maßnahmen sollten den Erfolg der Xbox sicherstellen. Eine der größeren war der Erwerb von Rare, einem Studio, das lange fest dem Nintendo-Lager zuzurechnen gewesen war. Für viele Fans war das ein Schock, der sich hinter den Kulissen allerdings schon angedeutet hatte. Nintendo besaß nämlich bereits 50 Prozent von Rare, hatte aber eine Option zum kompletten Kauf ungenutzt streichen lassen.

Die Übernahme von Rare durch Microsoft für 375 Millionen US-Dollar wurde am 24. September 2002 bekannt gegeben, dem Tag nach dem Erscheinen von Rares einzigem Spiel für den GameCube. Das Stu-

► eine Abogebühr entrichten, war dafür aber technisch den dezentralen Online-Fähigkeiten der PS2 weit voraus – vom GameCube ganz zu schweigen, für den es gar keine Online-Spiele gab. Den Spielern wurde Multiplayer-Partien nahezu ohne Lags geboten. Sie konnten mit einem einzigen Benutzernamen das ganze System nutzen, Freunde hinzufügen, Nachrichten senden und sogar per Sprach-Chat kommunizieren. Zwei Jahre später kamen via Xbox Live Arcade herunterladbare, kleinere Spiele zum schmalen Preis dazu, etwa *Bejeweled* oder *Ms Pac-Man*.

Im Vergleich zur gesamten Anzahl der Xbox-Spieler war die Gruppe der Online-Fans vergleichsweise klein. Im Juli 2004 hatte Xbox Live eine Million Mitglieder, ein Jahr später die doppelte Anzahl – dies waren jedoch nur zehn Prozent aller



» [Xbox] *Dead Or Alive 3* sieht selbst heute noch passabel aus.

»Wenn ich gewusst hätte, wie mächtig Sony und Nintendo wirklich waren, hätte ich vermutlich aufgegeben.«

SEAMUS BLACKLEY

Xbox-Eigentümer. „Xbox Live hat erst mit der Xbox 360 richtig Fahrt aufgenommen“, konstatiert Stephen und begründet das mit den technischen Beschränkungen der damaligen Zeit. „Es gab kaum WLAN, und fast niemand hatte ein Netzkabel zu dem Raum, in dem die Spielekonsole stand.“

Spätestens 2004 war aus dem Bürosoftware-Hersteller ein großer Name im Konsolengeschäft geworden. Die enorm beliebte Reihe *Grand Theft Auto* fand sich auf der Plattform wieder, ebenso wie *Pro Evolution Soccer* von Konami. EA machte ihre Sportspiele Xbox-Live-kompatibel und *Halo 2* war der bis dato größte Launch in der ganzen Unterhaltungsindustrie. Trotz dieser Erfolge war die Xbox nicht gerade die langlebigste Konsole. Am 12. Mai 2005 wurde, nur dreieinhalb Jahre nach dem Verkaufsstart, der Nachfolger Xbox 360 für das gleiche Jahr angekündigt. Am selben Tag gab Nvidia bekannt, dass man ab dem 1. August keine weiteren Grafikchips für Microsoft mehr herstellen werde, womit das Ende für die Produktion der Konsole eingeläutet war.

Bis 2006 erschienen noch etliche Hochkaräter, vor allem von Drittherstellern, aber im Folgejahr ließ dieser Strom stetig nach. Das letzte offizielle Xbox-Spiel

war *Madden NFL09*, das im August 2008 erschien. 2010 wurde auch der ursprüngliche Xbox-Live-Dienst abgeschaltet – aufgrund der Proteste einiger engagierter *Halo-2*-Spieler erst zwei Wochen nach dem zunächst geplanten Termin.

Trotz der Markt- und Finanzmacht Microsofts konnte die Xbox nur den zweiten Platz in ihrer Konsolengeneration erringen. „Wenn ich gewusst hätte, wie mächtig Sony und Nintendo wirklich waren, hätte ich vermutlich aufgegeben, und es hätte nie eine Xbox gegeben“, gesteht Seamus ein. Insgesamt wurden 24 Millionen Konsolen verkauft – das waren zwar zwei Millionen Exemplare mehr als vom GameCube. Die Zahl reichte jedoch nicht ansatzweise an Sonys 155 Millionen PS2-Geräte heran. Doch die harte Arbeit von Microsoft, die nun einen Namen im Konsolenbereich hatten, zahlte sich dann bei der Xbox 360 aus.

Außerdem prägte die Xbox die technischen Eigenschaften zukünftiger Konsolen und setzte hohe Maßstäbe. Seither bietet jede größere Konsole einen Massenspeicher, herunterladbare Inhalte und Unterstützung von Breitbandverbindungen an. Spötter sagen zudem, dass insbesondere Raubkopierer die erste Xbox sehr mochten...

Für all jene, die die Xbox damals verpasst haben, bietet sich nun eine gute Gelegenheit für den Einstieg als Retro-Gerät, da die Gebrauchtpreise für die Hard- und Software derzeit sehr niedrig sind. Sogar die besten Spiele für die Xbox sind oft für wenige Euro zu haben. Einige Titel können auch auf der Xbox 360 gespielt werden oder sind auf der Xbox One abwärtskompatibel.

» [Xbox] Die *Splinter Cell*-Reihe feierte ihr Debüt auf der Xbox.





» Eine Szene aus einem Werbespot für die Xbox aus dem Jahr 2000.

Wenn er auf die Xbox zurückblickt, sieht Chris Sutherland viele positive Aspekte, die Microsoft aus den Erfahrungen mit anderen Firmenbereichen übernommen hat. „Es war Microsofts erster richtiger Vorstoß in die Spielebranche. Sicher hatten sie zuvor schon den *Flight Simulator* gemacht oder ein paar Joysticks. Doch dass sie ihre eigene Konsole bauten, kam für viele schon sehr überraschend, da sie schließlich hauptsächlich von Windows und Bürosoftware lebten“, erklärt er. „Die Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit Entwicklern in diesen konventionelleren Bereichen zahlte sich aus, sodass ein System dabei herauskam, mit dem Entwickler schnell Erfolge erzielen konnten.“ Doch das sei nicht der einzige ausschlaggebende Faktor gewesen: „*Halo* war die Xbox. Es gab eine Menge toller Spiele, aber wegen *Halo* hat man sich die Konsole zum Launch gekauft.“

Seamus Blackley, dessen DirectX-Box-Idee die Grundlage für die Konsole war, soll das letzte Wort haben: „Mir begegnen oft Menschen, die mir erzählen, dass die Xbox ihnen in einer schwierigen Trennungsphase geholfen hat. Oder der Grund dafür war, dass sie sich für die Wissenschaften begeistern konnten und nun einen Doktor in Chemie haben. Jedes Mal muss ich schlucken, weil ich eine Person vor mir sehe, deren Leben durch die Xbox ein wenig besser geworden ist. Es gibt für mich nichts Schöneres!“ ✱

Vielen Dank an Seamus Blackley, Ed Fries und alle anderen, die zu diesem Artikel beigetragen haben.



» [Xbox] Mit Titeln wie *Project Gotham Racing 2* rückte Fotorealismus in greifbare Nähe.

PLATTFORM-SCHWERPUNKT: XBOX

SPEZIFIKATIONEN

So schlug sich die Technik der Xbox im Vergleich zu anderen Konsolen ihrer Generation.



DREAMCAST

ERSCHIENEN: 27. November 1998

CPU: 200 MHz Hitachi SH-4

GPU: 100 MHz VideoLogic PowerVR2

RAM: 16 MB RAM, 8 MB Video-RAM, 2 MB Audio-RAM

MEDIUM: 1,2-GB-GD-ROM

SPEICHER: Bis zu zwei Visual Memory Units pro Controller (je 128 KB, optional)

NETZWERK: 56k-Modem (Standard), Breitbandadapter mit Ethernet-Anschluss (optional)

CONTROLLER-PORTS: 4



PLAYSTATION 2

ERSCHIENEN: 4. März 2000

CPU: 295 MHz „Emotion Engine“

GPU: 147,5 MHz „Graphics Synthesizer“

RAM: 32 MB RAM, 4 MB Video-RAM, 2 MB Audio-RAM

MEDIUM: 8,5-GB-DVD-ROM

SPEICHER: Bis zu zwei Speicherkarten (je 8 MB, optional), 40-GB-Festplatte (optional)

NETZWERK: i.LINK-Anschluss für lokales Multiplayer (Standard vor 2003), Netzwerkadapter mit Modem und Ethernet-Anschluss (optional), Ethernet-Anschluss (Standard bei Slim-Modellen)

CONTROLLER-PORTS: 2



GAMECUBE

ERSCHIENEN: 14. September 2001

CPU: 485 MHz IBM „Gekko“

GPU: 162 MHz ATI „Flipper“

RAM: 24 MB RAM, 3 MB Video-RAM, 16 MB Audio/DVD-Cache

MEDIUM: 1,5 GB (MiniDVD-basiert)

SPEICHER: Bis zu zwei Speicherkarten (je 512 KB – 8 MB, optional)

NETZWERK: 56k-Modem (Standard), Breitbandadapter mit Ethernet-Anschluss (optional)

CONTROLLER-PORTS: 4



XBOX

ERSCHIENEN: 15. November 2001

CPU: 733 MHz spezieller Intel Pentium III

GPU: 233 MHz Nvidia NV2A

RAM: 64 MB kombinierter RAM

MEDIUM: 8,5-GB-DVD-ROM

SPEICHER: 8-GB-Festplatte (Standard), bis zu zwei Speichereinheiten pro Controller (je 8 MB, optional)

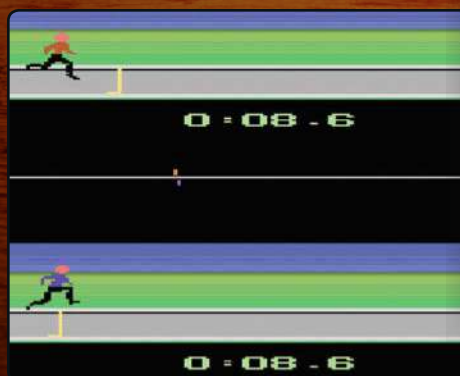
NETZWERK: Ethernet-Anschluss (Standard)

CONTROLLER-PORTS: 4

40 JAHRE

Atari

OBWOHL ATARI FÜR DEN 2600 NUR EINE KURZE LEBENS-
DAUER VORSAH, WIDERSETZTE SICH DIE KONSOLE
ALLEN ERWARTUNGEN UND IST AUCH NACH VIER JAHRZEHNEN
NOCH BELIEBT. RETRO GAMER BESCHREIBT DIE EIGEN-
HEITEN DES BAHNBRECHENDEN GERÄTS.



Einer der wichtigsten Meilensteine der Videospiele-Geschichte wurde im Juli 1977 gelegt: In Kalifornien rollte die Produktion des ersten Atari Video Computer Systems an. Cyan Engineering hatte bereits 1975 Vorschläge für ein programmierbares System erörtert. Die Vorbereitungszeit der Konsole war lang, Atari stellte das erste Mitglied des Spielteams, Larry Kaplan, fast ein Jahr vor Produktionsbeginn ein. Wir haben mit Larry gesprochen.

„Ich arbeitete im August 1976 im Silicon Valley, und Atari suchte per Annonce nach Programmierern“, beginnt der Veteran. Atari war damals eine Spielautomaten-Firma. „Aber es gab eine neue Unterhaltungsabteilung. Ich bewarb mich als Spieleprogrammierer für das kommende System, den 2600.“

Wenig später stießen fünf weitere Programmierer zu Kaplan. Das Grüppchen erhielt ein Hardwaremuster, auf dem es die Starttitel entwickeln sollte. Als die Konsole im Herbst herauskam, wechselte das Team allerdings vom Schreibtisch ans Fließband. „Wir hatten die ganze Zeit nur



» [Atari 2600] *Death Star Battle* ist Spaß in kurzen Dosen.

Spiele programmiert“, erinnert sich Kaplan. Doch weil Atari mit der Produktion in Verzug geraten war, mussten an Weihnachten alle Angestellten dafür sorgen, der Bestellungen Herr zu werden. „Niemand wusste, wie lange der 2600 im Markt bleiben würde, wir vermuteten: ein Weihnachtsgeschäft, höchstens zwei.“

Die Starttitel fand Kaplan in Ordnung. „Es gab *Combat* und ich hatte *Air-Sea Battle* gemacht.“ Auch wenn das keine Automatenkonvertierungen waren, basierten beide, wie viele andere frühe 2600-Veröffentlichungen, auf Arcade-Lieblingen. Deren Umsetzungen war auch das Credo für 1978, wie Entwicklerlegende David ▶

2600



CLASSICS

ATARI Die wichtigsten Atari-Titel.

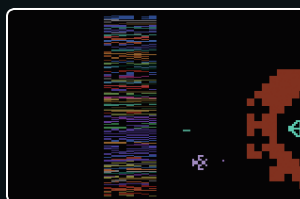


COMBAT

■ Das erste 2600-Spiel lag der eigentlichen Konsole bei. Es steht immer noch für eine hochspannende Erfahrung. Das ausschließlich für zwei Spieler konzipierte Spiel basiert größtenteils auf den Automaten *Tank* und *Jet Fighter*. Ihr schießt auf Panzer, Doppeldecker und Düsenjets, während die Uhr tickt. Wer seinen Gegner zerstört, hat gewonnen. 27 Spielmodi beinhalten zahlreiche Ergänzungen.

ADVENTURE

■ Vermutlich der älteste Vertreter des Action-Adventure-Genres und zum Erscheinen 1979 eine Offenbarung. Vor *Adventure* waren Spielbereiche nur einen Bildschirm groß. Warren Robinett verwendete eine sich über mehrere Bildschirme ausbreitende Welt, in der ihr einen Kelch in ein Schloss zurückbringen müsst und dabei in finsternen Labyrinth auf Drachen und Fledermäuse trifft.



YARS' REVENGE

■ Howard Scott Warshaws Debüt war dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad für Gelegenheitsspieler und Hardcore-Shooter-Fans gleichermaßen geeignet. Als insektenähnlicher Yar müsst ihr der wärme-suchenden Drohne aus dem Weg gehen und den Schild des bösen Quotile negieren, bevor ihr ihn mit Langstreckenraketen beseitigt. In einer Ionen-Zone seid ihr waffenlos und anfällig für Quotiles Angriffe, dafür aber vor der Drohne sicher.

SOLARIS

■ *Star Raider*-Schöpfer Doug Neubauer entwickelte diesen späten, großartigen 2600-Exklusivtitel. Beide Spiele nutzen eine fast identische Mechanik rund um Weltraumflüge und -schießereien, wobei *Solaris* weniger komplex, dafür aber größer ist. Wichtigster Unterschied: Ihr könnt auf befreundeten Planeten auftanken, müsst Kolonien verteidigen sowie Alienplaneten plattmachen und Soldaten retten.





CLASSICS

ACTIVISION

Der erste und beste 2600-Dritthersteller.



PITFALL!

■ Auch wenn *Pitfall!* ein Hüpfspiel ohne Plattformen ist, hat David Cranes Klassiker zu Recht seinen Platz im Genre. Held Pitfall Harry springt über Gruben, schwingt an Seilen über Bedrohungen, weicht Krabbeltieren aus, springt über rollende Baumstämme und sammelt versteckte Schätze – und das alles sanft scrollend, mit knackiger Steuerung, gut gestalteten Levels und geschneigelter Präsentation.

H.E.R.O.

■ John Van Ryzin erschuf mit *H.E.R.O.* das beste Superman-Spiel ohne den Stählernen – weil Atari die DC-Comics-Lizenz besaß. Der mit Raketen und Laserblaster ausgestattete Held begab sich auf Rettungsmission in eine verwinkelte, von Fledermäusen und Schlangen besiedelte Höhle. Nur das mitgeführte Dynamit sollte der verwundbare Held vorsichtig einsetzen.



RIVER RAID

■ Technisch gesehen eine vertikal scrollende Schießbude. Doch Carol Shaws Shooter ist unglaublich schwer. Die Herausforderung liegt darin, die Balance bei den Flügen durch schmale Schluchten, über tödliche Flüsse und bedrängt von fliegenden Gegnern zu bewahren. Benzintanks gilt es abzuschießen, um den eigenen Tank nachzufüllen (sic). In Deutschland war das angeblich jugendgefährdende Spiel von 1984 bis 2002 indiziert.

PITFALL II

■ Größer und besser sollte der Nachfolger von David Cranes beliebtem Hüpfspiels werden. Die Spielfläche scrollt und springt nicht mehr von Bildschirm zu Bildschirm, außerdem könnt ihr euch nun nach unten bewegen. Die erweiterte Mechanik beruht auf der verbesserten Ausnutzung der Technik. *Pitfall II* genießt insgesamt einen hervorragenden Ruf.



DAS SOFTWAREHAUS

Activisions David Crane über die Entwicklung des 2600.



RG: Was war dein erster Gedanke über den 2600 und dessen frühe Spiele?

DC: Auf der Gametronics-Messe 1976 wurde der Fairchild Channel F vorgestellt. Zu der Zeit spielte ich mit Alan Miller Tennis. Er lud mich zu einem Vorstellungsgespräch bei Atari als Spieleentwickler ein. Weil ich das Potenzial sah, nahm ich den Job. Ich schätzte es, dass die Atari-Designer um die Ecke dachten, um auf der begrenzten 2600-Hardware eine große Mischung von Spielen zu ermöglichen.

RG: Warum basierten so viele frühe 2600-Titel auf Automaten?

DC: Die Primärstrategie für die Entwicklung des Atari 2600 war es, Spielhallenhits ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Die Hardware war dafür geschaffen, darauf *Tank* und *Pong* zu spielen. Beide Spiele wurden auf Module programmiert und verkauft. Jedes andere Spiel für den 2600 war eine Überraschung für das Hardwareteam.

RG: Warum wurde *Pitfall!* nicht früher fortgesetzt?

DC: *Pitfall II* profitierte von einer eigens entwickelten integrierten Schaltung im Modul. Mit dem Chip brachte ich den 2600 näher an das „Eine neue Konsole in einem Modul“-Paradigma, das den 2600 so erfolgreich machte.

RG: Wie war es für dich, nach *Skateboardin' 1987* die 2600-Entwicklung zu beenden?

DC: Ich liebte es, Spiele für den 2600 zu machen. Die Herausforderungen schienen unüberwindbar, was mich antrieb, mehr PS aus dem System herauszukitzeln. *Skateboardin'* war eine Möglichkeit, Menschen, die den 2600 liebten, zu erreichen.

RG: Wie erklärst du dir die lange Lebensdauer des 2600?

DC: Der 2600 war versehentlich deutlich leistungsfähiger als andere Konsolen der 70er- und 80er-Jahre. Damit war mehr Kontrolle über die Spielerfahrung möglich. Der 2600 stand in mehr Wohnzimmern als jede andere Konsole. Deshalb war er bei Spieleentwicklern erste Wahl.



» Al Miller wollte Tantiemen. Ray Kassar lehnte ab und meinte, wir seien nichts Besonderes.«

LARRY KAPLAN



» [Atari 2600] *Q*bert* war eine getreue Automaten-Adaption.

► Crane zu Protokoll gibt. „Es war ironisch, dass wir Heimversionen von 3.000-Dollar-Arcade-Spielen für die kleine 200-Dollar-Konsole erstellen sollten.“ Die Atari-Programmierer habe die Aufgabe aber angespornt. Spiele wie *Outlaw*, *Canyon Bomber* und viele andere basierten auf Spielhallentiteln.

Ataris Vision war es, den Münzautomaten den Rang abzulassen. Die Verkaufszahlen des 2600, die sich 1979 im Vergleich zum Vorjahr vervierfachten, spiegelten das wider. Design-Pionier Warren Robinett schiebt diesen

Wachstumsschub auf die gestiegene Bekanntheit und die schnell wachsende Spielebibliothek. „Es braucht eben ein bisschen, bis sich herumgesprochen hat, wie gut ein neues Produkt ist.“

Während sein erstes 2600-Spiel, *Slot Racers*, sich stark am bewährten Stil der Atari-Automaten orientierte, brachte sein zweites, *Adventure*, ein neues Genre hervor. Allerdings nicht das der Adventures, sondern der Action-Adventures, wie sie später *Zelda* und Co. vervollkommen würden. *Adventure* führte das Konzept einer Welt ein, die über einen Bildschirminhalt hinausgeht. „Ich hatte nicht vor, mit *Adventure* aus dem Bewährten auszubrechen“, stellt Robinett klar. Er fand das textbasierte *Colossal Cave Adventure* mit dessen Konzept von Räumen und Gegenständen cool und wollte es einfach irgendwie auf den Atari 2600 bringen. „Also kam ich mit dieser Über-den-Bildschirmrand-hinausbewegen-Sache, was eine viel größere Welt ermöglichte.“



» [Atari 2600] *Keystone Kapers* spielte die Stärken des 2600 aus.

Aber statt ihn für die Erschaffung von *Adventure* zu loben, überschüttete ihn sein Boss mit Kritik, sodass Robinett 1979 Atari verließ. Larry Kaplan erklärt, warum er und drei Kollegen im Lauf des Jahres nach einem Streit mit Atari-Chef Ray Kassar dasselbe taten. „Das Management beschwerte sich weiterhin, dass es keine Gewinne gab. Wir Informatiker sollten an etwas namens DBOI, Departmental Budget Operating Income, partizipieren. Wir nannten es aber nur Don't Bet On It (Setz nicht darauf), denn wir bekamen nichts.“ Dabei steckte Warner 1979 viel Geld in Atari, und die 2600-Module verkauften sich millionenfach. Also gingen die Informatiker zu Ray Kassar. „Al Miller wollte Tantiemen, was Ray ablehnte. Er meinte nur, wir seien nichts Besonderes.“

Daraufhin kündigten Larry Kaplan, Al Miller, David Crane und Bob Whitehead und gründeten mit Activision den ersten Dritthersteller der Spielebranche. Activisions Output verbesserte den Ruf des 2600 gewaltig, wie Crane sich selbst lobt: „Weil wir den 2600 in den Vordergrund

stellten, wurde die Atari-Konsole zum De-facto-Standard. Für uns galt: Mach was Neues oder stirb! Wir hatten keine Spielhallen-Titel, die wir portieren konnten. Wir waren die Neuen, die sich abmühten, neue Spiele, neue Marken und ein neues Geschäftsmodell zu erschaffen.“ Natürlich habe die bisherige Arbeit sie angetrieben – genau wie der Wille, dass jedes Spiel besser wird als das davor.

Dieser Antrieb, Spiele zu erfinden, und das bei Atari angehäufte Wissen führten innerhalb kurzer Zeit zum Erfolg für Activision. Ein Großteil der verbleibenden 2600-Entwickler bei Atari entschied sich daraufhin, selbst Firmen zu gründen oder sich ihnen anzuschließen. „Nachdem wir gingen, gingen auch die Imagic-Jungs, dann die 20th-Century-Fox-Typen. 1981 hatte Atari nur noch Frischlinge. Deren Problem war, das wir alle drei Jahre Erfahrung hatten und wussten, wie das Zeug funktioniert – und sie nicht“, erzählt Larry Kaplan. Er ist sich sicher: Hätte Atari damals den Tantiemen-Wunsch erfüllt, wären alle geblieben. „Atari hätte Milliarden Dollar gemacht, es wäre ▶

CLASSICS

IMAGIC

Der kurzlebige Publisher brachte den 2600 zum Singen.



DEMON ATTACK

■ Eine frühe Veröffentlichung und Bestandteil eines Rechtsstreits mit Atari. Rob Fullops Spiel war inspiriert von *Galaxian* und nahe dran an *Phoenix* und wurde für den Drittanbieter ein Bestseller. Die sich drehenden geflügelten Gegner stellten stets eine neue Herausforderung dar. Das Spiel brüstete sich neben dem variablen Gameplay auch mit glanzvoller Präsentation und Hi-Res-Sprites.



COSMIC ARK

■ Laut Anleitung der Nachfolger von *Atlantis*, obwohl die beiden Spiele sich nur das Raumschiff-Sprite teilen. Rob Fullops Titel sticht durch sein Gameplay zwischen Action und Rettungsmission heraus und wird von Level zu Level schwerer. Der große Reiz liegt an den unvorhersehbaren Schnitten zwischen Schießereien im Mutterschiff und dem Hochbeamen von Aliens in ein Drohnenschiff.

ATLANTIS

■ Das Spiel leiht sich Elemente von *Defender* und *Missile Command*: von den Hi-Res-Gegnern, die schneller und zahlreicher werden, bis zu den Waffen, die von drei festen Punkten am unteren Bildschirmrand abgefeuert werden. Dennis Kobles grafisch beeindruckendes Actionspiel spielt sich wie kein anderer Automat. Die Laser schießen in feste Richtungen, Timing und Genauigkeit müssen stimmen.



FATHOM

■ In gewisser Hinsicht ein Triumph des Stils über den Inhalt: Das fesselnde Gameplay und die interessante Prämisse vervollständigen das bemerkenswerte Aussehen. Ihr wechselt zwischen einem Delphin, der Seepferdchen sammelt, und einem Seevogel auf der Jagd nach Wolken, um einen Dreizack zusammenzufügen, mit dem ihr Neptuns Tochter aus einem Gefängnis auf dem Meeresboden rettet.





DER GRAFIKER

Künstler Alan Murphy über die Beschränkungen der 2600-Grafik.



RG: Was waren deine ersten Eindrücke der 2600-Grafik?

AM: Ich sah den 2600 erstmals, als ich 1980 von Atari angestellt wurde. Ich hatte an Spielautomaten gespielt und war nicht so beeindruckt von Stella, wie die Techniker ihn nannten. Tatsächlich dachte ich, dass die meisten Spiele übel waren – bis Atari echte Grafiker beschäftigte. Bis dahin hatten Programmierer die Grafik erstellt, die oft so schlecht war, dass du nichts mit den Spielen zu tun haben wolltest.

RG: Unterschied sich die Grafikgestaltung für den 2600 von anderen Konsolen?

AM: Ich arbeitete auch am 5200 und an Automaten, deshalb ächzte ich immer, wenn ein 2600-Auftrag kam. Zunächst wurde alles auf Millimeterpapier erstellt. Es war nie klar, ob der Programmierer die Grafik oder Animation ans Laufen bekommen würde. Später nutzten wir einen Emulator, sodass wir uns die Grafik

auf dem System gut vorstellen konnten. Das bedeutete eine dramatische Qualitätsverbesserung.

RG: Lohnte es sich, Hi-Res-2600-Grafiken zu designen?

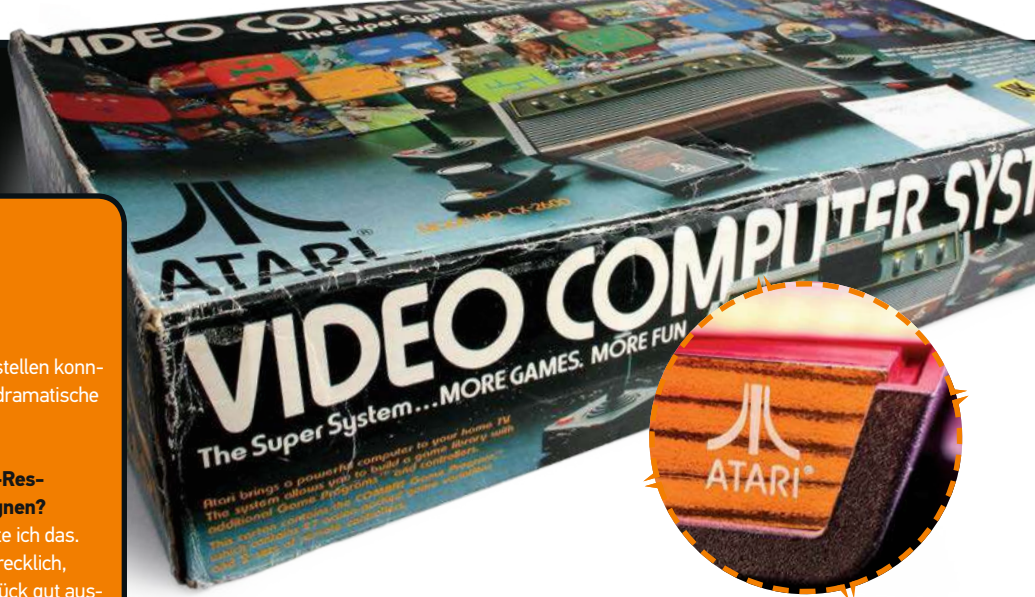
AM: Natürlich bevorzugte ich das. Aber es war absolut schrecklich, etwas auf diesem Miststück gut aussehen zu lassen. Es war, als zeichne man mit einem Stück Seife, während die Hände auf dem Rücken festgebunden sind.

RG: Wie ging es nach dem 2600 für dich weiter?

AM: Nach dem Videospieler-Crash in den frühen 80er Jahren wechselte ich zu Münzautomaten und kam schnell mit 3D in Berührung.

RG: Und wie fühlst du dich heute als einstiger 2600-Grafiker?

AM: Es hat viel Spaß gemacht. Ich war zur rechten Zeit am rechten Ort. Was mich stört ist, dass die Menschen beim Begriff Retro-Gaming heute nicht mehr an den 2600 denken, sondern an Nintendo oder Sega.



» Bei der Entwicklung der 2600-Spiele gaben sich die Programmierer mehr Mühe.«

REX BRADFORD

Sprites konnten mehrfach auf dem Bildschirm verwendet werden, was zu schöneren Spielen führte. Und es gab Module mit Adressspeicherumschaltung für 8-KB-Titel, sodass sie faktisch mehr Platz bereitstellen konnten.

Stampede zeigte, was möglich war, wenn man seine Aufmerksamkeit auf die richtige Bildschirmaufteilung legt. „Ich studierte Konkurrenz-Spiele, vor allem *River Raid*, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was möglich war. Viele Leute lernten voneinander. *Pitfall* war dann bahnbrechend, aber 1982 erschienen noch viel mehr gute Spiele“, erzählt Bradford.

Technisch hinkte der 2600 mittlerweile hinterher. Doch Bradford findet, dass seine Spiele ihn immer noch oben hielten: „Parker Brothers arbeiteten zu dieser Zeit am Intellivision, der eine überlegene Grafik hatte – sie war nicht fantastisch, aber wirklich gut.“ Bei der Entwicklung der 2600-Spiele gaben sich die Programmierer jedoch mehr Mühe. Die Fokussierung von Activision spielte dabei eine große Rolle. „Sie veröffentlichten einige wirklich gute 2600-Titel, wodurch sich eine Eigendynamik entwickelte.“ Die Folge: Die Spiele wurden auch Jahre nach dem Start der Konsole noch merklich besser.

Trotz des starken Wettbewerbs produzierte Howard Scott Warshaw, ein Star der zweiten Welle von Atari-2600-Programmierern (*Yar's Revenge*), gleich drei Millioneneller. „Auf dem Höhepunkt

des 2600 war die Verteilung ungleich“, erinnert er sich. Andere Systeme seien technisch besser gewesen, aber auch nicht deutlich. Dafür erschien der Großteil der Spiele für den 2600, und das war entscheidend. „Der Commodore 64 und der Intellivision waren die deutlich leistungsfähigeren Systeme, aber sie waren durch das Betriebssystem auch teuer. Auch die Spiele sahen nicht spektakulärer aus als die 2600-Titel. Es fehlte einfach dieser Wow-Effekt, deshalb waren sie keine große Bedrohung“, findet der 2600-Fan – auch wenn ihm da mancher widersprechen dürfte.

Ende 1982 zeichneten sich gleich zwei unerwartete Ereignisse ab, die das Ende der 2600-Spiele-Entwicklung bedeuteten: Atari machte eine Milliarde Dollar Verlust, zudem brach der gesamte US-Videospieler-Markt zusammen.

Larry Kaplan gibt Atari die Schuld daran. „Als ich zurück zu Atari kam, hatte Ray Kassar damit begonnen, Tantiemen zu bezahlen. Tod Frye erhielt zehn Cent pro Modul und machte Millionen Dollar. Howard Scott Warshaw machte zwei Millionen Dollar. Aber der 2600 war sehr limitiert. So etwas wie *Pac-Man* hätten wir bei Activision nie versucht. Und dann kam die *E.T.*-Sache – das war so dumm! Niemand hätte ein Original-Spiel in sechs Wochen fertigstellen können. Der Film gab für ein Videospiel auch nicht viel her – und dann



» [Atari 2600] Die Überproduktion von *E.T.* führte zu Riesenverlusten.

► ein Nintendo geworden. Aber sie haben es total versaut.“

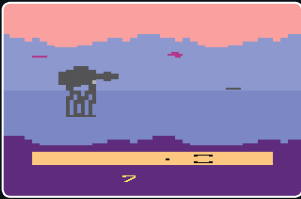
Ein weiterer Drittanbieter waren die Parker Brothers, für die Rex Bradford 1981 mit der Programmierung von *Star Wars: The Empire Strikes Back* begann. Seiner Meinung nach erschienen in der zweiten Hälfte 1981 und im Jahr 1982 die besten Spiele der Konsole. „Für mich war das das goldene Zeitalter der 2600-Spiele.“ Die Grafik wurde weiterentwickelt,



CLASSICS

PARKER BROTHERS

Der Lizenzpionier, der die Stärken des 2600 ausspielte.

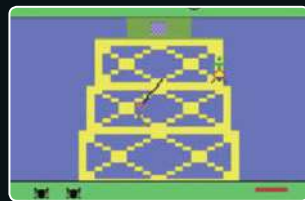


STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

■ In *Empire Strikes Back* nehmt ihr während der Schlacht um Hoth auf dem Sitz eines Snowspeeders Platz, mit dem ihr gegen eine Flotte von imperialen Walkern antretet. In Sachen Gameplay ist *Empire* vom bahnbrechenden Automaten *Defender* beeinflusst. Der Fokus liegt aber darauf, nur einen gigantischen Feind anzugreifen. Macht heute noch Spaß.

SPIDER-MAN

■ Auch wenn *Spider-Man* sich einiges von *Crazy Climber* borgt, unterscheidet es sich dadurch, dass Spidey sich mit Spinnennetzen auf Wolkenkratzer zieht, statt hochzukraxeln. Verbrecher tauchen an Fenstern auf und wollen euer Netz durchtrennen. Das Entschärfen von Bomben des Green Goblin lädt euren Netzvorrat auf. Stürzt ihr ab, müsst ihr euch schnell zu Gebäuden hangeln.



FROGGER

■ An die Adaption des Konami-Spielhallenhits erinnern sich Gamer äußerst gerne, was auch an der besonders akkuraten Umsetzung liegt. Wegen der Limitierung ist die Grafik etwas rudimentärer und es fehlt die Musik im Spiel. Das klassische Gameplay aber wird perfekt getroffen. Die 2600-Portierung bietet wegen des hektischen „Speedy Frog“-Modus sogar einen höheren Langzeitspielwert.

FROGGER II: THREEDEEP

■ Für den *Frogger*-Nachfolger griffen die Parker Brothers erneut auf das Spielhallenoriginal zurück, das als Basis für die drei unterschiedlichen Schauplätze dient, die frische Grafik und Mechaniken spendiert bekommen haben. Diesmal gibt es besondere Kniffe, um das Ziel zu erreichen. Vor allem das dritte Szenario ist besonders: Mit einem hüpfenden Frogger geht's nach oben in die Wolken.



verlangten sie 40 Dollar anstatt 20. Das zerstörte weitgehend die Industrie. Videospiele waren fertig.“

Fragt man Tod Frye nach seiner *Pac-Man*-Portierung für den 2600, wird er philosophisch und ist der Ansicht, dass man dem Spiel nicht zu große Schuld an Ataris Finanzmisere oder dem US-Videospiele-Crash von 1983 geben sollte. „Der Grad, in dem *Pac-Man* verantwortlich gemacht wird, ist übertrieben. Wenn es überhaupt einen Faktor gibt, dann hat es was mit der Videospiel-Verdrossenheit zu tun. *Pac-Man* war ein Mitläufer. Einige Leute liebten es, die Presse hasste es wie die Pest. Und *E.T.* war ihm dicht auf den Fersen, was es nicht besser machte. 1983 nahm die Atari-Marke großen Schaden.“

Howard Scott Warshaw erklärt das Hauptproblem, das er hatte, als er die Filmadaption in etwas mehr als einem Monat entwickeln musste: „*E.T.* war der

Beweis: Du kannst anfangs ein gutes Design haben. Wenn du das bis zur Veröffentlichung aber nicht anpasst, wird es kein gutes Spiel. Niemand sah den Zusammenbruch wirklich kommen, niemand hatte ein Gefühl für die bevorstehende Verdamnis, niemand erwartete, dass sich die Dinge so schnell änderten. Und der Crash wurde auch noch verleugnet. Atari veröffentlichte einfach weiter 2600-Spiele.“

Auch wenn Ataris Verantwortung immens war, waren es auch Ereignisse außerhalb der Firma, die für den Niedergang des 2600-Spiele-Markts verantwortlich waren. Rex Bradford gibt wieder, wie sich die Dritthersteller selbst zerstörten. „Im Januar 1983 ging es plötzlich drunter und drüber. Auf der CES gab es so viele Drittanbieter mit all diesen irrsinnigen Spielen wie *Custer's Revenge*, es war verrückt! Später wechselten einige von uns zu Activision, wo zu der Zeit 60 Titel in Entwicklung ▶

DER PROGRAMMIERER UND DESIGNER

Entwickler Howard Scott Warshaw erinnert sich an den 2600.



RG: Was war deine früheste Begegnung mit dem Atari 2600?

HSW: Mein Einstieg bei Atari. Ich hatte zu dem Zeitpunkt nicht viel mit Videospielen zu tun. Als ich den 2600 und die Spiele sah, dachte ich: „Das ist cool!“ Ich war ein großer Fernsehfan – und das war eine großartige Sache am Fernseher.

RG: Warum gab es zu Beginn so wenig Originale?

HSW: Es gibt eine Regel, die besagt, dass erste Dinge, die auf einem neuen Medium gemacht werden, Nachbildungen von früheren Medien sind. Die älteren Spiele waren lächerlich elementar, aber Arcade-Spiele hatten Vielfalt und Potenzial, deshalb wurden sie kopiert. Es war auch eine Identifikationssache.

RG: Es war vermutlich schwer, schließlich den 2600 hinter dir zu lassen.

HSW: Als Atari auseinanderbrach, gab es keinen Ort, wo ich etwas mit dem 2600 machen konnte. Ich war ausgebrannt. Das Erlebte bei Atari

war so intensiv, dass ich eine Pause brauchte. Mir war klar, dass das das Ende von etwas absolut lebensveränderndem, abgrundtief Positivem, Bestätigendem und Zügellosem war.

RG: Kann man die Entwicklung für den 2600 und die für andere Konsolen vergleichen?

HSW: Nach Atari war meine nächste Firma eine, bei der wir Spiele für die PlayStation und die PS2 entwickelten. Beim 2600 hattest du einen einzelnen Entwickler. Aber die Spiele wurden immer größer, die Konsolen kamen immer später – deshalb stand nun die Teamleistung im Vordergrund.

RG: Wie konnte der 2600 so lange überleben?

HSW: In dem Jahrzehnt nach der Veröffentlichung war die 2600-Konsole zwar kein Verkaufshit mehr, aber sie stand ja noch überall herum. Die Spielepreise sanken beträchtlich. Ende der 80er Jahre gab es nicht viele Plattformen, auf denen du Spiele entwickeln konntest. Meist brauchtest du dafür ein Team und enorm viel Geld. Deshalb lohnte sich der 2600 immer noch.





CLASSICS

SEGA

Der Automatengigant brachte seine Hits auf den 2600.



SPY HUNTER

■ Das 2600-*Spy Hunter* bot das gleiche Tempo und Gameplay wie der Automat. Jeff Lorenz' Adaption des Midway-Draufsicht-Shooters beinhaltet die Hauptstraße und die Flussbereiche des Originals, die feindseligen Fahrzeuge sowie Ölteppich, Nebelbänke und Raketen-Power-ups, die mit dem Feuerknopf des zweiten Controllers ausgelöst werden. Bei der Gesamtqualität war das eine tolerierbare Notlösung.



TAPPER

■ Ein Abfallprodukt von Segas Vertriebsbeziehung zu Midway. Die gekonnte 2600-Konvertierung stammt von *Up'n-Down*-Programmierer Steve Beck, der hier die Mechaniken des Automatengegenstücks getreu umgesetzt. Anders als bei *Up'n Down* hat *Tapper* aber gut gerenderte Hi-Res-Grafik. Biere über die Theke zu den Kunden schlittern zu lassen ist so unwiderstehlich wie im Automaten-Original.

UP'N DOWN

■ Obwohl Segas isometrischer Hindernisparcours keine Automaten-sensation war, wurde er mehrfach konvertiert. Ihr steuert einen VW Käfer durch ein Gewirr von Kreuzungen, sammelt Flaggen und springt über oder auf störenden Verkehr. Steve Beck gelang es zwar nicht, die bunte Hi-Res-Grafik zu kopieren, er fing aber das Verbeulen-und-Springen-Gefühl wirklich gut ein.



THUNDERGROUND

■ Technisch gesehen ein 2600-Exklusivtitel. Dabei hat Jeff Lorenz den zweiten Abschnitt des Sega-Münzspiels *Borderline* umgesetzt. Er machte Zugeständnisse in Sachen Draufsicht-Grafik und tauschte Jeeps gegen Panzer aus. Ihr jagt andere Panzer in die Luft und buddelt euch wie in *Dig Dug* durchs Gelände. Hauptaufgabe ist die Zerstörung von sechs Atom-basen pro Abschnitt.



» [Atari 2600] *River Raid* wurde auf viele Systeme portiert.

► waren. Gerüchteweise sollten davon wegen der Marktsituation nur fünf veröffentlicht werden. Meines, *Kabobber*, war nicht dabei. Der Niedergang lief dann rasend schnell ab. Die Flut an lausigen Spielen war nur ein Faktor. Aber auch für die Spieler war der Höhepunkt erreicht; sie wussten, dass der 2600 das Erreichte nicht mehr toppen konnte. Gleichzeitig waren die Spiele teuer.“

David Crane geht bei der Suche nach Gründen für den Crash noch weiter: „Indem Activision und später Imagic zeigten, dass es ein überlebensfähiges Third-Party-Business gibt, begründeten sie den Zusammenbruch. Alle sechs Monate gab es Messen wie die CES. Innerhalb eines halben Jahres kreuzten 30 neue Firmen auf, die in Activisions Fußstapfen treten und Spiele designen wollten, und zwar jeweils mit millionenschwerem Risikokapital. Diese Firmen scheiterten alle – doch sie überfluteten den Markt mit Spielen zu Ramschpreisen. Vor Weihnachten lagen mehr als 20 Millionen Spielemodule auf den

Wühltischen vor den Spielzeu-gländen. Ein Vater, der seinem Kind das neueste Activision-Spiel für 40 Dollar von der Wunschliste kaufen sollte, holte lieber acht Fünf-Dollar-Spiele, obwohl sein Kind die gar nicht wollte. Erst als die 20 Millionen Schnäppchen verkauft waren, konnten sich neue hochwertige Spiele wieder verkaufen. In dieser Zeit wurden viele Firmen aus dem Geschäft gedrängt. Imagic musste schließen, selbst Activision wurde fast zerstört.“

Anfang 1983 setzte der neue Atari-CEO 80 Prozent der Belegschaft vor die Tür, 1984 wurde Atari an Commodore-Gründer Jack Tramiel verkauft, der den Mitarbeiterbestand nochmals um 90 Prozent kürzte. Tramiel wollte einen 16-Bit-Computer erschaffen, aber er benötigte Geld. Ende 1985 stellte er Mike Katz ein. „Jack Tramiel kaufte Atari mit Geld von Warner, womit ich die Firma wiederbeleben sollte“, erinnert sich Katz. „Unsere Chance war die Veröffentlichung eines 2600, der, genau wie die Software, so günstig wie möglich war. Wir hatten eine gute Werbung, wir hatten den Spruch ‚Unter 50 Dollar‘. Wir wollten klarmachen, dass Atari zurück ist.“

Im Frühjahr 1986 hatte sich die Spiel Landschaft gegenüber dem Höhepunkt des 2600 im Jahr 1982 dramatisch verändert. Das machte es schwer für Katz, Spiele für das System zu fördern. „Die





» Viele Menschen behaupten, dass die 2600-Spiele mehr Spaß machen als moderne Spiele.« DAVID CRANE

Entwickler wollten Geld verdienen, und die Leistung des 2600 war mittlerweile arg beschränkt. Wir erhielten keine Konvertierungsrechte für die angesagten Münzautomaten, denn Nintendo hatte den Markt durch die Beziehungen zu den japanischen Automatenherstellern fest im Griff. Ich kam von Epyx und dachte mir, dass die Aufmerksamkeit, die Arcadespiele in der Vergangenheit für Heimsysteme generiert hatten, nun mit den meistverkauften Computerspielen wiederholt werden könne. Also überzeugte ich Leute, 2600-Titel basierend auf Computerspielen zu entwickeln. Für mich war das eine gute Strategie, aber Jack wollte kein Geld in die Eigenentwicklung und ins Marketing stecken.“

Katz' Strategie machte sich jedoch 1987 bezahlt. Tod Frye arbeitete zu der Zeit bei Summer Games-Entwickler Epyx und erinnert sich: „Epyx wollte die Commodore-64-Spiele auf andere Plattformen bringen. Man kam zu der Ansicht, dass es noch massenhaft 2600-Konsolen in den Wohnzimmern der Leute gab. Und wir kannten noch eine Menge Programmiertricks für den 2600, so dass wir tatsächlich gute Spiele darauf entwickeln konnten, ohne vor Frust mit dem Kopf gegen die Wand zu schlagen.“

Atari veröffentlichte ebenso wie Drittanbieter Titel, wodurch es Mike Katz gelang, den 2600-Spiele-Markt auch 1988 über Wasser zu halten. Ein Jahr später war Atari jedoch der letzte verbliebene Entwickler für das System. Tod Frye, mittlerweile Angestellter bei Axlon, der Firma von Atari-Gründer Nolan Bushnell, erklärt, wie sein Boss eine Vereinbarung traf, 2600-Spiele zu designen. „Die Zahl der 2600-Einheiten war nicht unbedeutend und Nolan meinte, wir hätten großartige Ideen, die dem 2600-Markt genug Leben einhauchen und die letzten Millionen Einheiten aus den Lagern spülen würden. Ich denke, Nolan brauchte einfach nur einen Job, aber er hatte so viel Erfahrung und überzeugte Jack Tramiel mit einer Sammlung von Spielkonzepten.“

Die letzten 2600-Spiele tröpfelten 1990 aus den Läden. Die letzte Werbung für das System erschien 1992. Rückblickend macht Tod Frye die konstante Entwicklung der Spiele für die lange Lebensspanne der Konsole verantwortlich. „Die Spiele wurden besser, weil die Designer und Programmierer immer besser wurden.“ Heute gibt es immer noch eine 2600-Entwicklerszene. Howard Scott Warshaw erklärt sich das so: „Es geht um die Herausforderung. Sich dieser zu stellen, ist wirklich magisch.“

DER ATARI-SPIELE-BOSS

Mike Katz über das 2600-Revival.



RG: Schildere uns deine erste Begegnung und deine frühesten Erinnerungen an den 2600.

MK: Ich war von 1975 bis 1979 bei Mattel, wo ich an neuen Produktgruppen arbeitete. Ich war immer beeindruckt, wenn ein neues Produkt herauskam, das ein Verlangen stillte oder etwas total Neues war. Ein Videospielsystem, das es ermöglichte, Spielhallentitel zu Hause zu spielen, war eine großartige Idee.

RG: Was reizte dich daran, Ataris Videospielsabteilung zu leiten?

MK: Ich mag Veränderung! Wir begannen bei Mattel mit den Handhelds, die zum Intellivision führten. Coleco war fast bankrott und hatte Erfolg dank des ColecoVision. Ich ging zu Epyx und wir machten es profitabel. Aber ich wollte wieder Hardware machen. Also sprach mich Jack Tramiel an, der den 2600 und den 7800 verjüngen wollte.

RG: Wie konnte der 2600 wettbewerbsfähig gegenüber dem NES bleiben?

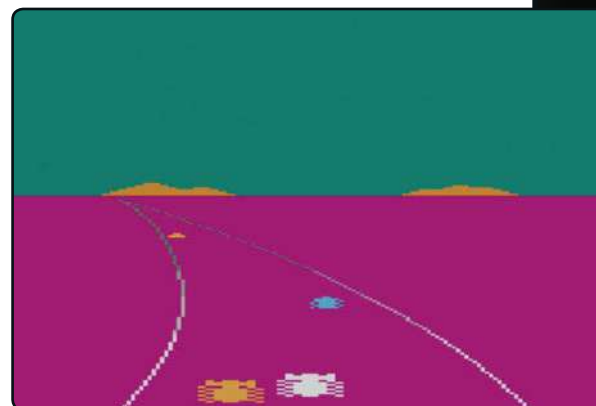
MK: Nicht jeder konnte sich 120 Dollar für ein System und 29 Dollar für jedes Spiel leisten – aber das verlangte Nintendo. Also reduzierten wir Kosten und Größe des 2600 und boten ihn für 50 Dollar und die Module für unter 15 Dollar an. Das führte zu vielen Verkäufen und Gewinnen.

RG: Warum wurde die Atari Software Development Group gebildet?

MK: Larry Siegel behauptete, er könne eine Entwicklungsgruppe zusammenstellen, die den Spielermangel für 2600 und 7800 beseitigte, wofür Jack ihm Geld gab. Sie haben es nicht geschafft, aber wohl immerhin versucht.

RG: Warum war der 2600 so lange so beliebt?

MK: Es gab die heißen Automaten-spiele wie *Pac-Man*. Und er war preiswert im Gegensatz zu neueren Systemen. In den letzten Jahren haben die Rechteinhaber ihn mit eingebauten Spielen für 20 Dollar wiederingeführt. Dabei geht es um die Nostalgie und die Möglichkeit, wenig Geld für viel Spaß zu bezahlen.



David Crane sei es vergönnt, die letzten Worte zum 40. Geburtstag von Ataris bahnbrechender Konsole zu sprechen. „Viele Menschen behaupten, dass die 2600-Spiele immer noch mehr Spaß machen als moderne Spiele. Wenn das stimmt, liegt es an der wandlungsfähigen Hardware und den kreativen Spieldesignern.“ ★

» [Atari 2600] *Enduro* ist das vielleicht beste 2600-Rennspiel.

KLASSIKER-CHECK



Von *Space Invaders* und *Asteroids* über *Galaxian* zu *Scramble* und *Defender*: Anfang der 80er Jahre ist das Shoot-em-up galaktisch und dunkel, fast allen Weltraumspielen dient das Schwarz der Mattscheibe als Hintergrund. Dank Namco wird es Licht auf der Baller Bühne: Der Flug in *Xevious* ist mit hellen Bitmaps gepflastert und scrollt über eine irdische Landschaft in strahlenden RGB-Farben.

Freundlich und bunt sind die Wesen und Effekte in *Cutie-Q*, *Pac-Man* und anderen Spielen des japanischen Automatenherstellers Namco, doch das genügt dem frisch rekrutierten Designer Masanobu Endou nicht: In seinem Debütspiel, einer SF-Balleri, soll auch der Hintergrund in hellen Farben leuchten. Statt Schwarz mit ein paar Sternen will Endou eine Landschaft unter dem Heldenraumschiff scrollen lassen, die realistisch gemalt, sogar schattiert ist. Vorbilder gibt es damals nicht, also greift sich der Youngster ein paar Grüntöne aus der RGB-Farbpalette und ganz viel Grau und lässt Letzteres wie Silber scheinen. Das Licht der Sonne ist das Thema und gibt auch dem Spielerraumschiff seinen Namen: Solvalou.

Die Münder stehen offen, als *Xevious* in die Spielhalle kommt, denn solche Farben und Formen hat noch keiner gesehen: Unter der Solvalou scrollt vertikal eine Landschaft, deren Wä-

lder, Wiesen und Flüsse scharf mit metallischen Alien-Panzern, Gebäuden und Flugobjekten kontrastieren. Menschen gibt es in *Xevious* nicht, die Feinde sind etwa rotierende Ringe, die unter Beschuss mit hellem Klirren zersplittern, oder rotierende Stahlplatten, gegen die alle Waffen nutzlos bleiben. Seine Flugrichtung kann der Spieler nicht bestimmen, die Landschaft fließt automatisch: *Xevious* ist quasi ein früher Vorläufer zu dem, was man heute als „Rail Shooter“ bezeichnet.

Das zeitgenössische Shoot-em-up denkt Endou nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch weiter: Anders als in vielen ähnlichen Titeln feuert der Held mit zwei Bordwaffen: Doppel-Laser für den Luftkampf, Bomben für den Boden. Entsprechend schweben zwei Zielvorrichtungen vor der Solvalou. Das Actionspiel, das uns als Weltraumhelden auf eine prähistorische Erde zurückruft, bezaubert die Japaner erst als Automat, dann in einer Version fürs Famicom. Letztere erscheint 1984 und wird zu einem der ersten Millionenseller auf dem japanischen Videospielemarkt.

Der spätere *Pokemon*-Erfinder Satoshi Tajiri gibt ein Fanzine heraus, das sich ausschließlich mit den Geheimnissen von *Xevious* beschäftigt, der Musiker Haruomi Hosono feiert *Xevious* auf einer „Video Game Sound“-Schallplatte. Dass Spieler damals vom Soundtrack

schwärmen und träumen, erscheint modernen Hörern verfehlt: Die Musik ist keine solche, sondern ein monotones Gedudel, das klingt wie ein endloser Datenstrom vom anderen Stern. Hypnotisch, aber sicher nicht gesund.

Die beste *Xevious*-Fassung kann man heute kaum noch erleben: Den Originalautomaten baut Namco um drei Z80-Prozessoren herum, stattet ihn mit 19-Zoll-RGB-Monitor, 8-Wege-Joystick und zweimal zwei Feuerknöpfen sowie genialer Gehäuse-Bemalung aus. 79 Originalautomaten, die heute noch im Einsatz sind, zählt das Arcade-Museum klov.com.

Weil die westlichen Rechte bei Atari liegen, der Marktführer 1984 aber gerade zerbricht, verpasst *Xevious* den verdienten Auftritt und Erfolg in den USA und Europa. Nur eine Atari-Modul-Fassung wird fertig und – gäh – 1988 für die 7800-Konsole ausgeliefert, während die Heimcomputer vom Fließband-Produzenten U.S. Gold mehr schlecht als recht bedient werden. ★



Von Winnie Forster

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Heimspiel für den Astronauten

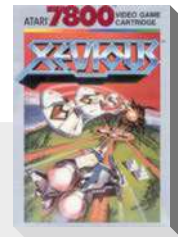
In anderen Oldies kämpft man vor galaktisch schwarzem Hintergrund gegen Aliens in giftigen Farben. Namco kehrt Farbpalette und Weltbild um: Während die Aliens nicht bunt, sondern metallisch-monochrom sind, scrollt irdisches Grün und Blau unter dem Abfangjäger, und das Braun einer Wüste. Aus der realistisch gepixelten Landschaft, die sich der tapfere Spieler erschließt, zieht *Xevious* seinen Reiz. Man sollte sich vom Sightseeing ebenso wenig ablenken lassen wie vom Sound.

GRAFIK UND THEMA



Antik versus Hightech

Xevious mischt Natur und Technik, altertümliche und futuristische Elemente: Während Alien-Burgen wie an der CAD-Workstation konstruiert und in Stahl gegossen aussehen, zeigt sich die Landschaft frühhistorisch. Als einzige Spur menschlicher Besiedelung tauchen mysteriöse „Nazca-Linien“ auf – riesenhafte Figuren, die ein längst ausgestorbenes Volk vor 2.000 Jahren in peruanischen Stein ritzte, und die eigentlich nur vom Flugzeug aus gesehen ihre Form entfalten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AUTOMAT (ORIGINAL), ALLE KONSOLEN UND HEIMCOMPUTER
- » **PUBLISHER:** NAMCO
- » **ENTWICKLER:** NAMCO
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1983
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

DIE GEHEIMNISSE



Mystik im Code

Erst nach und nach kommen japanische Spieler (und westliche überhaupt nicht) diversen Secrets auf die Schliche, als „Geburt der Mystik im Videospiel“ feiern Fachleute den Automaten. Arcade-Besucher irritiert, dass sich *Xevious*-Action ihrer Spielweise anpasst: Je besser der Spieler, desto fieser die CPU. Dann entdecken sie „Sol-Zitadellen“, die unter bestimmten Umständen aus dem Boden wachsen. Und es gibt Extraleben, die auftauchen, wenn man den Fluss an einer bestimmten Stelle beschießt.



Unbekannter Meister

Mit 22 heuert Masanobu Endou als frischgebackener Ingenieur bei Nakamura Manufacturing an. Die baut elektronische Schaukelpferde, dann „TV Game“-Automaten, verkürzt den Namen auf Namco und feiert 1980 einen Welthit mit *Pac-Man*. An dessen Kult kommt *Xevious* in der Heimat fast heran, nicht jedoch im Ausland: Westliche Umsetzungen sind schlampig und verspätet. In Japan leistet sich Namco von Endous Debüt als neues Firmengebäude das „Xevious Building“.

Was die Presse sagte ...



TeleMatch 4/1983:

„Neuer Stern am TV-Spiel-Himmel... ungewöhnlich in der Grafik, schnell und spannend in der Aktion. *Xevious* kann in vier Schwierigkeitsgraden gespielt werden und, das ist neu, diese sind vom Spieler selbst einstellbar. Dazu gibt es 15 unterschiedliche Bonus-Möglichkeiten... weiterer Kommentar erübrigt sich: Lasst Bilder sprechen!“

Power Play 6/1989: 55 %

„Die Nintendo-Umsetzung unterscheidet sich kaum vom Original. Nur bei der Grafik sind Abstriche zu machen. Warum aber setzt man solche alten Kamellen um? Wer für sein NES ein zünftiges Ballerspiel sucht, sollte sich lieber eines von den neueren Modulen wie *Gradius* zulegen. Knapp 100 Mark sind für *Xevious* zu viel.“ (Michael Hengst)

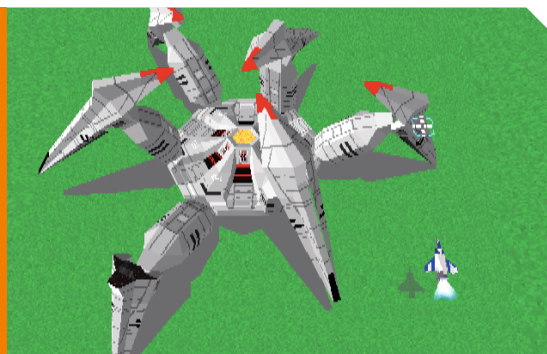
DIE UMSETZUNGEN



Verpatzt auf 8- und 16-Bit

Vier Jahre verspätet schustern englische Firmen *Xevious*-Versionen für alle Rechner zusammen: „Der Automat ist schön und macht Spaß – die offizielle Umsetzung ist hässlich und langweilig“, motzt *Zzap!*-Kritiker Julian Rignall über die C64-Fassung. Die CV&G-Kollegen bekommen 1987 die Atari-ST-Fassung zu Gesicht, die trotz 16-Bit-Power nicht besser, sondern „flach und ohne die Wucht des Original“ sei. Gut, doch grafisch abgespeckt sind die Fassungen fürs NES und Atari 7800 (Bild).

DIE FOLGEN



Späte Perspektivenwechsel

Ein echtes *Xevious*-Sequel gibt es nicht. So ruht *Xevious* bis in die 90er Jahre, als Echtzeit-Rendering Wirklichkeit wird: Der *Solvalou*-Automat von 1991 ist eines der ersten Polygon-Actionspiele und zwei Jahre vor dem 3D-Wunder *Ridge Racer* schon schattiert, aber noch ohne Texturen. Letztere gibt es 1995 in *Xevious 3D/G*, das klassische Draufsicht mit 3D-Scaling verbindet. Audiovisuell fein rearrangiert findet sich das Ur-*Xevious* auf Namcos *Classics Collection 1* für PlayStation.

Was wir denken

Xevious hat Staub angesetzt. Aus Game-historischer Sicht ist es ein sauber programmiertes, liebevoll arrangiertes und Pixel-exaktes Shoot-em-up, in dem bereits ein wenig „Bullet Hell“-Mechanik anklingt.

35 JAHRE 35 SPIELE

ZX SPECTRUM



MEHR ALS 10.000
SPIELE ERSCHIENEN FÜR
DEN ZX SPECTRUM – EINE
ZAHL, DIE WEITERHIN WÄCHST.
DENN AUCH 2017, IM 35. JAHR NACH
ERSCHEINEN DES HEIMCOMPUTERS, GAB ES
IMMER NOCH ZX-NEUENTWICKLUNGEN. UND DAS
WIRD WOHL AUCH 2018 NICHT AUFHÖREN!

1982 THE HOBBIT

■ ENTWICKLER: BEAM SOFTWARE ■ GENRE: ADVENTURE

Das Erscheinungsjahr des Spectrum fällt spiele-technisch enttäuschend aus. Denn das im April 1982 erschienene Gerät litt zunächst unter langen Lieferzeiten. Aus diesem schlichten Grund hatten viele Programmierer kein Gerät und konnten folglich auch nichts dafür entwickeln. Anfangs kommen nur lieblose Automaten-Umsetzungen auf den Markt, die vielfach direkte Portierungen vom kleinen Bruder ZX81 darstellen. Von Sinclair stammen gut spielbare Titel wie *Space Raiders* oder *Hungry Horace*, doch ein Must-have fehlt einfach. Immerhin sorgt das Programmierer-Duo Philip Mitchell und Veronika Megler für Spectrums ersten Überraschungs-Hit: das Text-Adventure *The Hobbit*.

Beide entwickeln das epische Werk zunächst für den Tandy TRS-80, doch Hersteller Beam Software will auf dem Spectrum mitmischen. Der Schritt ergibt sicherlich Sinn, denn statt Monochrom-Grafiken setzen die Macher auf mehrfarbige Örtlichkeiten. Diese Pixel-Werke haben sich ins Gehirn zahlreicher Spieler gebrannt.

Allerdings nicht wegen ihres künstlerischen Anspruchs, sondern wegen des lahmen Grafik-aufbaus: Das Spiel generiert jeden Bildschirm in Echtzeit, man kann ihm förmlich beim Malen zusehen. Das spart Speicherplatz, weil nur die Malschritte gespeichert werden müssen, kostet aber Geduld. *The Hobbit* ist dennoch ein stattlicher Genrevertreter. Dank seines klugen Parser-Systems versteht das Spiel viele Texteingaben. Außerdem folgen NPC-Begleiter dem wackeren Hobbit-Helden in der nichtlinear angelegten Erzählung – sehr faszinierend!



SPECCY-INSIDER VERONIKA MEGLER

Drei Fragen an die Entwicklerin.

RG: Wie fandest du den Spectrum?

VM: Er war eine gute Spielmaschine, die auf den Heimmarkt abzielte. Wir entwickelten jedoch auf dem TRS-80, der im Business-Sektor verbreitet war.



RG: War euch klar, wie innovativ *The Hobbit* werden würde?

VM: Wir wussten zwar, dass wir mit dem Spiel einen großen Schritt machten. Das kümmerte uns aber kaum, da wir mit der Entwicklung, dem Design und dem Debugging beschäftigt waren. Vor allem die Spiel-Engine und die zufällig auftretenden NPCs machten das Testen zur Herausforderung.

RG: Hat dich der Einfluss von *The Hobbit* überrascht?

VM: Ja, auf jeden Fall. Der Einfluss, den das Adventure auf Spieler und andere Entwickler hatte, war größer, als auf mich selbst während der Entwicklung...



1983 JETPAC

■ ENTWICKLER: ULTIMATE ■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Quasi von null auf 100 ist der Spectrum in England – zumindest ab 1983 – allgegenwärtig. Bis August 1983 verkauft Sinclair eine halbe Million Exemplare. Die Nutzerbasis wächst explosionsartig, und damit auch bald die Spieleauswahl. *Ant Attack* von Sandy White legt den Grundstein für isometrische Abenteuer, während Matthew Smiths *Manic Miner* das Hüpfspiel neu definiert. Den größten Meilenstein bildet jedoch *Jetpac*, das beste Spielhallen-Action auf den Speccy zauberte.

Es überwiegen Action-Spiele, die auf nur einem Bildschirm stattfinden. Doch *Jetpac* ist ausgefeilter, launiger und motivierender. Mit eurem schwebenden Raumfahrer baut ihr eine Rakete zusammen und füllt sie mit Treibstoff, während ihr feindliche Schiffe abschießt. Das Grundprinzip hat man schnell intus, es motiviert für viele Durchgänge. Technisch schwächelt *Jetpac* zwar, die Sprites flackern und der Sound ist dünn. Doch das tut dem flotten Spielablauf keinen Abbruch.

1984 THE LORDS OF MIDNIGHT

■ ENTWICKLER: MIKE SINGLETON ■ GENRE: TAKTIK-ADVENTURE

Im Jahr 1984 folgen Klassiker wie *Atic Atac*, *Sabre Wulf* und das bahnbrechende *Knight Lore*. Jeder dieser Titel hätte das Prädikat zum Spiel des Jahres verdient, allerdings überflügelt dieses Fantasy-Werk von Mike Singleton alle anderen.

In *The Lords Of Midnight* schlüpfst ihr in die Rolle von vier Helden, die das Land Midnight vor dem bösen Schergen Doomdark retten sollen. Zu diesem Zweck sammelt ihr Truppen auf, um ihn durch schiere Kraft zu besiegen – oder

klaut ihm seine Eiskrone, die Quelle seiner Macht. Je nach Vorgehensweise spielt sich das Epos mehr wie ein Adventure oder ein Strategietitel. Einmalig für die damalige Zeit ist die Spielwelt, die sich aus 4.000 Orten zusammensetzt, die per Programmroutine generiert werden. Ohne diesen Trick hätte *The Lords Of Midnight* nicht in den knappen Speicher von 48 Kilobyte gepasst. 1985 kommt bereits der Nachfolger *Doomdark's Revenge* mit weiteren taktischen Feinessen.





1985 CHAOS

■ ENTWICKLER: JULIAN GOLLOP ■ GENRE: RUNDENBASIERTER KAMPF

Im Lauf der Jahre folgen immer erstaunlichere Spiele für den Spectrum. 1985 erblicken Fan-Favoriten wie *Fairlight*, *Saboteur*, *Cyclone*, *Highway Encounter* und *Tau Ceti* das Licht der Welt. Ebenso erscheint das weite Universum des Open-World-Vorreiters *Elite* auf dem Spectrum.

Im Vergleich dazu wirkt die Action von *Chaos* ein wenig kümmerlich. Vor allem da Entwickler Julian Gollop ein unbeschriebenes Blatt und Publisher Games Workshop eigentlich für Tabletop-Spiele bekannt ist. Auf den ersten Blick ernüchtert die Aufmachung mit schwarzem Hintergrund und kleinen Sprites. Doch wer erstmal zu spielen beginnt, lernt schnell den taktischen Spielablauf für bis zu acht Zauberer zu schätzen. In der rundenbasierten Schlacht werfen die Magier mit Sprüchen um sich, bis nur einer übrig bleibt. Bei jeder neuen Runde

werden die Zauberfertigkeiten zufällig vergeben, was für lange anhaltenden Spaß sorgt.

Gollop entwickelt die Grundregeln über Jahre hinweg und konzipiert *Chaos* zunächst als Brettspiel für seine Freunde. Das erklärt auch die gute Spielbalance und die fairen Bedingungen. Mit acht Duellanten und deren Beschwörungen ist *Chaos* vorprogrammiert, weshalb der Titel des Spiels absolut passend gewählt ist. Die wahre Faszination der Runden-taktik erschließt sich den Spielern jedoch erst in den Folgejahren.



SPECCY-INSIDER JULIAN GOLLOP

Der legendäre Entwickler über sein Kultwerk.



Über die Entwicklung des Computerspiels:

JG: Mit dem Illusions-System konnte ich ein außergewöhnliches Element einsetzen. Dabei beschwört man eine Kreatur als Illusion, die von anderen enttarnt werden kann. Ich sehe *Chaos* als Multiplayer-Spiel an, doch auch die künstliche Intelligenz agierte klug. Viele Spieler führten Koop-Partien gegen die KI, bevor sie sich untereinander bekriegten.

Über den Spectrum:

JG: Der Spectrum war entscheidend für meine Karriere. Er war billig, besaß mit 48 KB viel Speicher und war wunderbar für Strategietitel geeignet. Ich überzeugte meine Eltern vom Kauf und konnte dann fortgeschrittene Spiele darauf programmieren.

1986 TURBO ESPRIT

■ ENTWICKLER: DURELL SOFTWARE ■ GENRE: RENNSPIEL

1986 kommt der Spectrum 128K auf den Markt und soll eine neue Generation einläuten. Doch diese bleibt aus, weil die Publisher weiterhin auf das ZX-Standardmodell mit 48 KB setzen. Nur *Starglider* und *Knight Tyme* bilden rühmliche Ausnahmen. In diesem Jahr folgen außerdem sehenswerte Produktionen wie *The Great Escape*, *The Trap Door* und *Quazatron*.

Turbo Esprit von Mike Richardson beweist, was auf dem alten Speccy möglich ist. Im Grunde handelt es sich um einen ideologischen Vorläufer der Raser-Action *Driver* aus dem Hause Reflections. Ihr jagt Drogenhändler

und deren Vehikel durch eine offene Stadtkulisse in Pseudo-3D. Auf mehreren Fahrspuren sucht ihr nach Überholmöglichkeiten und missachtet Zebrastreifen sowie Ampeln. Dank einblendbarer Karte plant ihr die beste Route auf dem Straßennetz. Die Grafik ist für Spectrum-Verhältnisse aufwendig und läuft sogar halbwegs flüssig.



1987

HEAD OVER HEELS

■ ENTWICKLER: OCEAN SOFTWARE ■ GENRE: ISOMETRIE-ADVENTURE

Die isometrische Perspektive ist auf dem Spectrum überaus beliebt – Hits wie *Knight Lore* und *Alien 8* stellen die Messlatte dar. Später folgende Spiele wie *Sweevo's World*, *Movie* und *Batman* verfeinern die Technik und die Spielbarkeit. Doch die Genre-Speerspitze bildet *Head Over Heels*.

Nach ihrer *Batman*-Entwicklung erschaffen Jon Ritman und Bernie Drummond ein starkes Iso-Abenteuer, das sich auch ohne Lizenz beweisen kann. Schlüssel zum Erfolg sind zwei putzige Comic-Figuren, zwischen denen man hin- und

herwechselt. Beide verfügen über spezielle Fähigkeiten, um getrennt oder gemeinsam das böse Black-tooth-Imperium zu bezwingen. Doch nur mit Teamwork und gekonnten Hüpf-Einlagen besteht ihr die zahlreichen Bildschirme. Die Optik ist farbar, doch die Schauplätze und Animationen sind liebevoll und detailreich. Der Sound beschränkt sich auf piepsige Melodien.





1988 R-TYPE

ENTWICKLER: SOFTWARE STUDIOS GENRE: SHOOT-EM-UP

Langsam, aber sicher dominieren Spielhallen-Umsetzungen den Spectrum-Markt. Seien es *Bomb Jack* von Elite, *Renegade* von Imagine oder *Bubble Bobble* von Firebird. Doch es gibt gleichermaßen lieblose Konvertierungen wie U.S. Golds *OutRun*.

Ergo sind die Erwartungen an die Speccy-Version von *R-Type* entsprechend gering. Es erscheint geradezu unmöglich, eine derartige Gegnervielfalt und verschiedene Waffensysteme des Arcade-Shooters ansprechend umzusetzen.

Programmierer Bob Pape stellt sich der Herausforderung und liefert nicht nur eine wundervolle Ballerei, sondern auch eines der besten Spectrum-Spiele überhaupt ab. Scrolling, zahlreiche Projektile und Gegensprites treiben den Spectrum ans Limit. Am beeindruckendsten finden wir die originalgetreuen Level-Bosse und ihre schiere Größe. In seinem kostenlos erhältlichen PDF-Buch „It's Behind You“ (www.bizzley.com) erzählt Pape, wie er dieses Meisterstück auf der schwachen Hardware umgesetzt hat.

1989 MYTH

ENTWICKLER: CONCEPT ANIMATIONS GENRE: ACTION-ADVENTURE

1989 steht ganz im Zeichen von *Robocop*: Oceans Filmumsetzung erscheint zwar Ende 1988, dominiert jedoch die Spiele-Hitlisten im Folgejahr. Angesichts der damals oft desaströsen Filmumsetzungen übersieht man dieses Kleinod allzu leicht.

Myth ist ein klassisches Action-Adventure. Man spielt einen Jungen, der durch die Zeit reist. Unterwegs bekämpft er Dämonen sowie andere Biester und löst clevere Puzzles. Jeder Level offeriert neuartige Ideen und ist abwechslungs-

reich inszeniert. Vor allem überzeugen Animationen und Grafikdetails. Wo sonst sieht man stürmischen Wind oder Blitze im Hintergrund eines Spectrum-Spiels? Die Steuerung ist jedoch eigensinnig, denn warum drückt man nach unten, um zu springen? Auch das ballerlastige Finale wirkt aufgesetzt. Dennoch ein wundervolles Abenteuer.



1990 RAINBOW ISLANDS

ENTWICKLER: GRAFTGOLD GENRE: PLATTFORM-SPIEL

Farbgrafik ist auf dem Spectrum schon immer ein Problem. Schließlich ist die Hardware auf Monochrom-Bildschirme abgestimmt. Entsprechend viele trist aussehende Spiele mit schwarzen Hintergründen gibt es. Da erscheint es fast unmöglich, ein kunterbuntes Spielhallen-Spektakel wie *Rainbow Islands* standesgemäß zu konvertieren. Doch genau das hat Hersteller Graftgold geschafft!



Die Macher setzen auf die wenigen Primärfarben des Spectrum von Cyan bis Magenta und füllen damit jeden Winkel der nach oben scrollenden Levels. Nur der kleine Held und seine Regenbogen sind auffällig einfarbig gehalten. Letztere dienen gleichermaßen als Waffe wie als Plattform. Die Hüpferei ist gut spielbar, kommt aber an einigen Stellen ins Straucheln. Die Konvertierung verfügt über denselben Umfang wie die Automaten-Vorlage – abgesehen von den drei geheimen Inseln. Auch schön, dass die 128-KB-Version mit verbesserten AY-Sound und mehr Effekten aufwartet.

Für Ocean ist *Rainbow Islands* aber nur eines der Highlights im 1990er-Portfolio. Im selben Jahr folgen *Midnight Resistance* von Special FX und *Pang* von Arc Developments. Gleichzeitig kündigt der Hersteller zum Jahresende an, nur noch den Spectrum 128K zu unterstützen. Ein herber Schlag für das 48K-Standardmodell.

SPECCY-INSIDER STEVE TURNER

Der Entwickler spricht über Regenbogen.

Zur Entwicklung von *Rainbow Islands*:

ST: Die Regenbogen waren ein echtes Problem, da diese als farbenfrohe Sprites erscheinen sollten. Das Spiel passte nicht gut zum Spectrum, doch Programmierer David O'Connor machte einen klasse Job. Er wollte die Spielelemente perfektionieren, damit es sich spielt wie das Original. Er fand neue Wege, die Levels in den Speicher des Spectrum zu quetschen.



Über den Spectrum:

ST: Der Spectrum war ein wesentlicher Teil in Graftgolds Anfängen. Damals gab es keine andere Maschine [in England], die sich bei einer breiten Nutzerbasis so gut verkaufte. Er war billig und es war einfach, dafür zu entwickeln. Es kam auf die richtige Programmieretechnik an und nicht auf das Tricksen mit der Chip-Hardware.



1991 SPELLBOUND DIZZY

ENTWICKLER: BIG RED SOFTWARE GENRE: ACTION-ADVENTURE

Anno 1991 müssen sich 48K-Besitzer nicht sorgen, obwohl Haus- und Hoflieferant Ocean sowie andere große Publisher sie zu vernachlässigen beginnen. Schnell springen Budget-Spieleanbieter in die Bresche, allen voran Codemasters. Ihre Erfolgsreihe *Dizzy* feiert mit *Spellbound* bereits die fünfte und größte Auskopplung. Der erste Teil begnügte sich noch mit 52 Bildschirmen, dieser hatte satte 105! *Spellbound Dizzy* bietet schöne Puzzle-Einlagen und witzige Ideen wie eine Lorenfahrt. Die 128-KB-Version kam in den Genuss besserer AY-Musik und zusätzlicher

Charakter-Animationen. Allerdings läuft die Hüpferei genauso gut auf dem Basismodell.

1991 ist ein gutes Jahr für den Spectrum, denn hochwertige 16-Bit-Umsetzungen von *Lemmings* und *North & South* gelangen ebenso auf die altherwürdige Maschine.



1992 TURBO THE TORTOISE

ENTWICKLER: VISUAL IMPACT GENRE: PLATTFORMSPIEL

Auch dieses Jahr steht im Zeichen der Billigproduktionen. *Space Gun* und *The Addams Family* von Ocean machen eine gute Figur, genauso wie U.S. Golds *Indiana Jones And The Fate of Atlantis*. Große Publisher konzentrieren sich jedoch auf die dominante 16-Bit-Generation. Codemasters dagegen beliefert weiterhin den Speccy mit Titeln wie *Captain Dynamo* und *Wild West Seymour*. Jedoch sticht dieses Hüpfspiel von Hi-Tec Software heraus.

Turbo The Tortoise wirkt wie ein Abklatsch von *Sonic The Hedgehog*. Allerdings baut der Spielablauf



eher auf *Super Mario Bros.* In der Rolle der namensgebenden Schildkröte rennt ihr durch sechs horizontale Levels, hüpfte auf die Köpfe eurer Widersacher oder knallt sie weg. Das Spiel erscheint zweimal: zuerst von Hi-Tec, später von Codemasters.

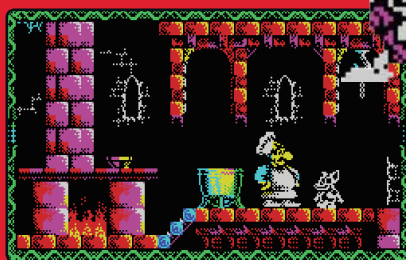
1993 DALEK ATTACK

ENTWICKLER: 221B SOFTWARE GENRE: PLATTFORM-SPIEL

So langsam versiegt der Spielenachschub für den Spectrum. Aber immerhin erscheinen *Nigel Mansell's World Championship* von Gremlin sowie diese Versoffung der Kultserie *Doctor Who*. Das weitgehend einfarbige Hüpfspiel *Dalek*



Attack ist überraschend schnell. Neben Sprungkünsten ist deshalb eine gute Reaktion bei den Ballereien mit den fiesen Dalek-Wesen gefordert.



1994 TOWDIE

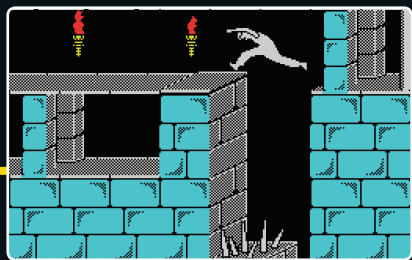
ENTWICKLER: THE BALARA BROTHERS GENRE: ACTION-ADVENTURE

1994 ist der Spectrum in seinem Mutterland bereits Geschichte, nicht jedoch in der damaligen Tschechoslowakei. Der dortige Publisher Ultrasoft bringt weiterhin Speccy-Spiele wie das Puzzlespiel *Quadrex* und diese Bildschirm-Action heraus. *Towdie* kopiert viele Mechaniken der *Dizzy*-Reihe und verpackt sie kunterbunt. Doch hier spielt ihr einen Troll, der einen Drachen erlegen will.

1995 TWILIGHT

ENTWICKLER: ULTRASOFT GENRE: GRAFIK-ADVENTURE

Ultrasoft bringt 1995 einen weiteren beeindruckenden Titel an den Start. Im klassischen Grafik-Adventure *Twilight: Land Of Shadows* spielt man einen Astronauten, der in ferner Zukunft auf die Erde zurückkehrt. Das Icon-basierte Adventure bietet jedoch nur wenige Lokalisationen und ist schnell durchgespielt. Eine englische Version folgt später.



1996 PRINCE OF PERSIA

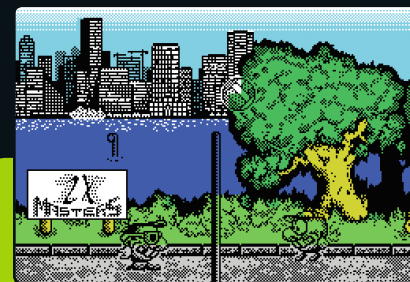
ENTWICKLER: ENTROPY GENRE: PLATTFORM-SPIEL

Die wendungsreiche Geschichte hinter dieser Entwicklung verdient eigentlich eine eigene Reportage. Die Kurzform: Diese Spectrum-Umsetzung findet 1993 keine Abnehmer und wird drei Jahre später für den russischen Markt veröffentlicht. Das Hüpf-Abenteuer ist standesgemäß mit guter Steuerung und flüssigen Animationen konvertiert worden.

1997 BLACK RAVEN

ENTWICKLER: COPPER FEET GENRE: ECHTZEIT-STRATEGIE

Der Spectrum genießt seinen späten Ruhm in Osteuropa. Entsprechend groß ist dort der Bedarf an neuer Software. Diese gut spielbare Echtzeit-Taktik des russischen Entwicklers Copper Feet basiert auf *Warcraft*. Trotz simpler Monochrom-Optik ist es so populär, dass eine Missions-Disk nachgeschoben wurde.



1998 HEADBALL

ENTWICKLER: ZX MASTERS GENRE: SPORTSPIEL

Der stete Nachschub an russischen Spielen hält auch 1998 an. *Headball* von ZX Masters bildet das spielerische Highlight in diesem Jahr. Zwei Spieler versuchen, eine Bombe über das Netz hin und her zu köpfen, bevor sie explodiert. Farbenfrohe Hintergründe, treibende Musik und große Sprites überzeugen, auch wenn das Spielprinzip äußerst simpel ausfällt. Dennoch fesselnd.

1999 TITANIC

■ ENTWICKLER: FATALITY
■ GENRE: PUZZLE-SPIEL

Dieses bizarre Machwerk mit dem vollständigen Titel *Titanic Or Pussy: Love Story from Titanic* basiert thematisch auf James Camerons Erfolgsfilm (samt verpixelten Standfotos). Spielerisch kupfert das Spiel jedoch von der süchtigma-



chenden Puzzelei *Magical Puzzle Popils* vom Game Gear ab. Was aber haben die *Dragonball*-Grafiken darin verloren?

2000 EXISTENZ

■ ENTWICKLER: TRIUMPH GAME LABS
■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Bei dieser beachtlichen Balle-rei handelt es sich um ein inoffizielles Update von *Delfox*, einem Horizontal-Shooter von 1988. Die Action ist auch als *Crazy Delfox* bekannt, was den hektischen Spielablauf treffend beschreibt. Denn die russischen Macher treiben das schnelle Bildschirm-Chaos auf die Spitze.



2001 ONE MAN & HIS DROID II

■ ENTWICKLER: CLIVE BROOKER
■ GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Laut offiziellen Angaben erschienen 2001 immer noch 43 Spectrum-Spiele, von denen diese unautorisierte Fortsetzung einen großen Namen ins neue Jahrhundert trägt. Entwickler Clive



Brooker schreibt das Sequel bereits 1991, doch Publisher Mastertronic winkt ab. Deshalb verteilt er das Spiel kostenlos über das Web.

2002 ZX HEROES

■ ENTWICKLER: IGOR MAKOVSKY ■ GENRE: PLATTFORM-SPIEL

Vor allem dank John Elliotts JSWED-Editor von 1996 gibt es Dutzende Mods für *Jet Set Willy*. Denn damit lassen sich neue Bildschirme für den altehrwürdigen Plattformers basteln. Doch mit der neuen Version könnt ihr sogar grundlegende Spielmechaniken modifizieren. Schnell sprießen spaßige Ableger auf den Markt, wovon dieser besonders hervorsteht.

In *ZX Heroes* von Igor Makovsky treffen sich altbekannte Speccy-Helden in Willys Anwesen. Die 40 enthaltenen Räume sind ein Tribut an große Spectrum-Titel wie *Pyjamarama*, *Technician Ted* und *Dynamite Dan*. Ebenso geben sich *Bubble Bobble*

und *Arkanoid* ein Stelldichein. Kenner des Grundspiels finden sich schnell zurecht.

Auch erwähnenswert ist das im selben Jahr erschienene *Abe's Mission: Escape*, eine gleichermaßen inoffizielle Umsetzung der ersten beiden *Oddworld*-Hüpfereien.



SPECCY-INSIDER IGOR MAKOVSKY

Im Gespräch mit dem Spectrum-Profi.



Über seine Spectrum-Anfänge:

IM: Zu meinem sechsten Geburtstag schenkte mir mein Vater einen sowjetischen Spectrum-Klon, den Kvant BK. Meine ersten Spiele und Programmier-Versuche sind eng mit dieser schönen Zeit verbunden.

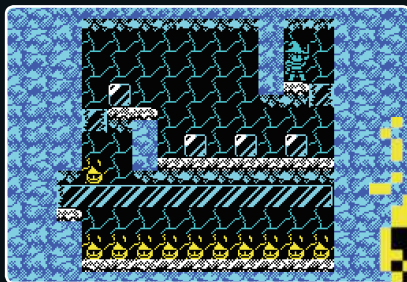
Über Klone von Jet Set Willy:

IM: Mit einem Editor wie dem JSWED ist es simpel, eine Welt mit

eigenen Animationen und nicht-linearer Story zu erschaffen.

Über ZX Heroes:

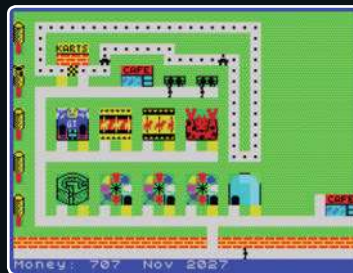
IM: Auf *Jet Set Willy* basierte Hüpfspiele besitzen einen gewissen Rhythmus, der nicht zu schnell oder dynamisch ist. Im selben Jahr erschien die Beta von *Doom 3*, doch ich wollte den Spectrum in unseren Herzen wieder aufleben lassen.



2003 FIRE 'N ICE

■ ENTWICKLER: N-DISCOVERY
■ GENRE: PUZZLE-SPIEL

Tecmos Puzzelei *Solomon's Key* fand 1987 seinen Weg auf den Spectrum und andere Heimsysteme. *Fire 'n Ice* ist der NES-Nachfolger von 1992, bei dem ihr als Zauberer Flammenherde durch das Herbeizaubern und Fallenlassen von Eisblöcken löscht. Russische Entwickler setzen 2003 eine Fassung für den 128K-Spectrum um. Schicke Grafik und netter Sound sorgen bei Erscheinen für Aufsehen in der Homebrew-Szene.



2004 FUN PARK

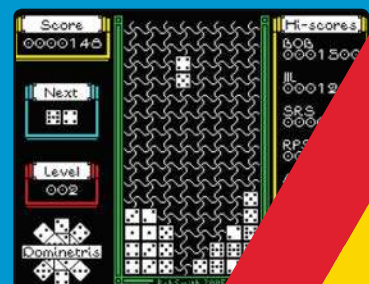
■ ENTWICKLER: JONATHAN CAULDWELL
■ GENRE: SIMULATION

Jonathan Cauldwell ist ein bekannter Homebrew-Macher, der bereits Dutzende Spiele entwickelte. *Fun Park* gehört zu seinen ambitioniertesten Projekten. Denn es handelt sich um eine Konvertierung von Bullfrogs Freizeitpark-Sim *Theme Park* für den 16K-Spectrum. Genauso beeindruckend ist die vormalige Demo *Amusement Park 4000*, die nur 4 Kilobyte Speicher benötigt!

2005 DOMINETRIS

■ ENTWICKLER: BOB SMITH ■ GENRE: PUZZLE-SPIEL

In *Dominetris* arrangiert ihr herunterfallende Domino-Steine gleichen Wertes. So bringt ihr beispielsweise vier Vierer oder sechs Sechsen zusammen, damit sie verschwinden. Die raffinierte Spielmechanik fordert mehr als *Tetris*, da man ständig den Überblick über die Zahlen-Baustellen behalten muss. Der Suchtfaktor ist ähnlich hoch, da stört auch die simple Optik kaum. Entwickler Bob Smith erweitert 2010 sein Spiel für ZX81.





SPECCY-INSIDER

JONATHAN CAULDWELL

Der Entwickler und seine Liebe zur Speccy-Szene.

Seine liebste Kreation:

JC: Jedes meiner Spiele hat etwas für sich. Doch am meisten stolz bin ich auf *Encyclopaedia Galactica Remixed*, bei dem der Spieler durch Sternsysteme reist und nach Spuren außerirdischen Lebens sucht.

Über die Spectrum-Szene:

JC: Es kommen jedes Jahr Dutzende Spiele neuer Autoren, die schon ihren Kindheitstraum umsetzen. Es ist

schön zu sehen, wie Leute den Assembler-Code des Z80 erlernen oder mittels La Churrera oder Arcade Game Designer ein Spiel erschaffen. Die hohe Qualität hätte gigantische Wertungen in den 1980er Jahren eingeheimst. Das Interesse an Neuentwicklungen will einfach nicht aufhören!



2006 GAMEX

■ ENTWICKLER: JONATHAN CAULDWELL ■ GENRE: MINISPIEL-SAMMLUNG

Noch ein Spiel von Jonathan Cauldwell, der mit *GameX* sein ambitioniertestes Werk abliefern. Denn hierbei handelt es sich um eine Kollektion von 16 Minispielen nach klassischem Automaten-Vorbild. Das Raffinierte dabei ist, dass allesamt mit einer Art Aktienbörse verbunden sind – ihr kauft und verkauft ständig Anteile an diesen 16 Titeln. So sammelt ihr Kapital durch das Zocken einer *Pac-Man*-Variante, um die erspielte Kohle ins nächste Spiel zu investieren. Nur mit genug Geld dürft ihr die weiteren Arcade-Titel zocken. Passt bei euren Investments jedoch auf den

schwankenden Steuersatz auf, sonst gibt es Strafen und das Spielende droht! Diese gewitzte Spielmechanik kehrte mit dem Nachfolger *Playing Dividends* anno 2015 zurück.



2007 CANNON BUBBLE

■ ENTWICKLER: COMPUTER EMUZONE
■ GENRE: PUZZLE-SPIEL

Die spanischen Entwickler Emuzone kreieren 2007 die starke Spectrum-Variante *Betiled* des Puzzlers *Bejeweled*. Ebenso stammt diese Umsetzung von *Bust-A-Move* von ihnen. Guter Soundtrack, stimmige Piraten-Thematik und ein Zwei-Spieler-Modus zeichnen *Cannon Bubble* aus.



2008 SPLATTR

■ ENTWICKLER: BOB SMITH
■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Bei diesem überraschend bunten Top-down-Shooter fegt ihr herumwuselnde Blockformen vom Bildschirm, indem ihr Bomben legt. Da die Grafik auf einem Zeichensatz mit durchwechselnden Farben basiert, wirkt die Ballerei fast schon surreal für Spectrum-Verhältnisse. Das Optikspektakel beeindruckt jedoch erst in Bewegung so richtig.



2009 KING'S VALLEY

■ ENTWICKLER: RETROWORKS
■ GENRE: PLATFORM-SPIEL

Der MSX besitzt massig Spectrum-Konvertierungen. Schön, dass es auch umgekehrt geht! Dieser 2D-Plattformer stammt ursprünglich von Konami, schlägt sich in dieser Homebrew-Umsetzung für den Speccy aber wacker. Es spielt sich ähnlich wie *Lode Runner*, thematisiert jedoch das alte Ägypten.



2010 HORACE IN THE MYSTIC WOODS

■ ENTWICKLER: BOB SMITH
■ GENRE: PLATFORM-SPIEL

Horace ist ein Spectrum-Maskottchen, das in drei Titeln seinen Auftritt hatte. Das vierte Spiel wurde eingestampft, aber 1995 von Michael Ware für den mobilen PDA Psion programmiert. 15 Jahre später kehrt der Hauptdarsteller endlich zur seiner ursprünglichen Plattform zurück. Doch hier erstrahlt die Hüpferei und ihre 64 Bildschirme nicht in Monochrom-Optik, sondern mit satten Farbtönen. Wir finden sowohl den Sound als auch die Steuerung überzeugend.



2011 CRAY 5

■ ENTWICKLER: RETROWORKS ■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Im Jahr 2011 ist die Homebrew-Szene in Höchstform. Aus der Masse an Spielen hebt sich die Ballerei *Cray 5* wohltuend hervor. Ähnlich wie in Hewsons *Cybernoid* kämpft ihr euch mit eurem schießfreudigen Raumfahrer durch viele Bildschirme. Dieses Spiel kam ursprünglich 1987 für den CPC heraus, doch Hersteller Topo Soft hatte damals eine Spectrum-Version nicht in Betracht gezogen. RetroWorks gelingt ein gut spielbarer Shooter mit satter Farbpalette und wundervollem AY-Sound.

2012 SURVIVISECTION

■ ENTWICKLER: SANCHEZ ■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Auch 2012 finden wir es schwierig, das beste Spectrum-Spiel zu küren. Verdient hat es sicherlich der Militär-Shooter *Survivisection*, der optisch an den Klassiker *Commando* erinnert. Der Clou ist die Steuerung per Mauszeiger, mit dem ihr den Helden zielgenau dirigiert. Dabei kommt es auf Taktik und nicht auf stures Ballern an. Fulminant ist auch der treibende Soundtrack mitsamt Sprachsamples und die stimmige Optik mit Achtwege-Scrolling.





2013 BRUNILDA

■ ENTWICKLER: RETROWORKS
■ GENRE: GRAFIK-ADVENTURE

In diesem Abenteuer im zweidimensionalen *Zelda*-Stil spielt ihr einen Mönch auf Pilgerreise. Rund um ein mysteriöses Dorf erkundet ihr Wälder und Höhlen. Interessant finden wir, dass auf jegliche Action verzichtet wird: Die kapitelweise erzählte Story steht im Mittelpunkt. Technisch ist *Brunilda* dank Achtweg-Scrolling und bunter Umgebung ein echter Hingucker. Auch wenn der eigene blockige Charakter in Schwarz-Weiß etwas deplatziert wirkt.



2015

CASTLEVANIA: SPECTRAL INTERLUDE

■ ENTWICKLER: REWIND
■ GENRE: ACTION-ADVENTURE

Aleksander Udovtsov entwickelt dieses inoffizielle Mammutwerk für den Spectrum 128K. Die Action aus der Seitenansicht begeistert mit originalgetreuem Spielverlauf und satten 150 Bildschirmen. Mit dem peitschenschwingenden Belmont bekämpft ihr Untote und erforscht Friedhöfe, Wälder sowie Burgen. Die detailverliebten Hintergründe entfalten genauso wie der Soundtrack mit zwölf Songs die richtige Atmosphäre. Ursprünglich basiert das Adventure auf dem NES-Ableger *Castlevania II: Simon's Quest*, entwickelt sich jedoch schnell zu etwas Eigenständigem.

2014 METAL MAN RELOADED

■ ENTWICKLER: OLEG ORIGIN ■ GENRE: SHOOT-EM-UP

Robocop galt lange als beeindruckendstes Spectrum-Spiel. 25 Jahre später ist es *Metal Man Reloaded*. Das Spieldesign aus der Seitenansicht gleicht dem blechernen Ordnungshüter, doch die Optik wirkt mit ihren riesigen Sprites und Explosionen wie von einer anderen Plattform. Meist seid ihr zu Fuß unterwegs, nutzt Aufzüge und hüpft auf Plattformen. Zwischendurch lenkt ihr auch Vehikel. Das originale *Metal Man* erschien bereits 1997 auf einer russischen Sammel disk.



2016 SNAKE ESCAPE

■ ENTWICKLER: EINAR SAUKAS ■ GENRE: PUZZLE-SPIEL

Auch durch den Erfolg von *Spectral Interlude* entwickelt sich 2016 zu einem goldenen Spectrum-Jahr. Höhepunkte bilden das Adventure *Sam Mallard*, der *Boulder Dash*-Klon *Tourmaline* und der Genremix *Car Wars*. Nicht zu vergessen ist die technisch beeindruckende *Doom*-Kopie von Oleg Origin.

Dennoch fällt unsere Wahl für 2016 auf *Snake Escape*, das auf dem Online-Spiel *Lime Rick* basiert. Ihr steuert eine Schlange durch 42

bildschirmgroße Labyrinth, um einen Apfel zu ergattern. Der Reptilienkörper verlängert sich immer weiter und dient gleichzeitig als Plattform für höher gelegene Ebenen. Auch hier überrascht die bunte Optik, die auf der Nirvana-Engine basiert. Letztere ermöglicht bis zu acht Farben pro Zeichensatz-Block, selbst auf dem Standard-Spectrum. Vom selben Macher stammen übrigens auch *Dreamwalker*, *Multitude* und *Stormfinch*.



2017 UND DIE ZUKUNFT



Im vergangenen Jahr 2017 kamen schön gemachte Plattform-Spiele wie *The Ship Of Doom* von Mat Recardo, *Foggy's Quest* von John Blythe und *Ooze* von Andy Johns heraus. Homebrew-Entwickler Jonathan Cauldwell (*Egghead 6*) und Bob Smith (*SokoBAARR*) werkeln ebenso fleißig an weiteren Spielen. Vormerken sollte man sich die Prügel-Action *No Fate* (im Bild) von den Machern von *Castlevania: Spectral Interlude*.

Speccy-Fans freuen sich dank Kickstarter auch über frische Hardware: Der neu aufgelegte Spectrum Next baut auf Abwärtskompatibilität mit einem Mehrfachen an Leistung. Entsprechend setzt die Szene mit *Bagger On Ladders* von Jim Bagley und *Nodes of Yesod* von Steve Wetheril auf erweiterte Spielerlebnisse in 256 Farben. Die Schöpfer der *Dizzy*-Reihe, die Oliver-Zwillinge, arbeiten derweil an einem neuen Teil namens *Wonderful Dizzy*.



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

METAMOQUESTER

ENTWICKLER: BANPRESTO JAHR: 1995 GENRE: PRÜGELSPIEL

■ In den 90er Jahren wollten zahlreiche Hersteller den Hype um Capcoms Blockbuster *Street Fighter II* nutzen und überschwemmen den Markt mit eigenen Prügeleien. Einige entwickelten dreiste Kopien, andere brachten neue Ideen ein. Völlig eigenbrötlerisch wirkt das zweidimensionale Beat-em-up *Metamoqester*, das Bosskämpfe in den Mittelpunkt stellt. Die mächtigen Kontrahenten sind schwer zu knacken, weshalb das Spiel auch zu zweit kooperativ bestritten werden darf. Dazu stehen drei Charaktere zur Wahl: die agile Yukihiime, der Allrounder Tenchimaruru oder der Kraftprotz Kaiohmaruru. Jeder Mitstreiter verfügt über ein Repertoire an Spezialmanövern. Dank dem Fokus auf Bosse duelliert ihr euch nicht rundenweise. Stattdessen erhaltet ihr drei Leben, um die Fieslinge einmal auf die Bretter zu schicken.

Die Bildschirmfotos lassen es erahnen: *Metamoqester* ist ein grafisch spektakulärer Titel, der in der Spielhalle etwas hermacht. Die Sprites sind liebevoll gezeichnet, die Bossgegner wahre Giganten. In Bewegung ist das Geschehen noch spektakulärer, auch wenn das ständige Bildschirmwackeln bei Gegnerattacken nervt. Die Duelle sind hart und es empfiehlt sich wirklich, einen Spielpartner in die Arena mitzunehmen. Zudem überraschen uns die Kontrahenten mit schwankendem Schwierigkeitsgrad.

Banbrestos Prügler war kein großer Automaten-Erfolg, was uns jetzt nicht groß überrascht. Schon der kryptische, nichtssagende Titel ist schnell vergessen. Außerdem fehlt *Metamoqester* etwas Entscheidendes: der Wettkampf zwischen Spielern. Schön, dass man die Matches kooperativ bestreitet, doch das Gefühl der Rivalität bleibt aus. So ist es kein Wunder, dass es der Prügler nie aus der Spielhalle herausgeschafft hat. Nichtsdestotrotz ist er eine interessante Alternative, falls ihr des üblichen Spielablaufs im Genre überdrüssig seid.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

STREET FIGHTER ALPHA 3

1998

■ Zu *Metamoqester* gibt es nichts Vergleichbares. Ähnlich gestaltet sich nur der Battle-Modus dieser SF-Variante. Auch hier kooperiert ihr mit einem zweiten Spieler, um Bosse zu plätten. Doch dabei handelt es sich nur um hochgezüchtete Standardgegner.



■ Zwei Spieler duellieren sich gemeinsam mit einem großen Boss. Besser ihr greift von beiden Seiten an und koordiniert eure Angriffe.

■ Genrestandard sind die unterschiedlich starken Attacken. Kaiohmaruru holt hier zum langsamen, aber fatalen Angriff aus.



■ Jeder Charakter verfügt über eigene Kampfmanöver. Tenchimaruru packt seine Schwertfaust gegen Genoroh aus.

■ Das Bossgegner-Design ist extravagant. Der erste Kontrahent Gengoroh ist ein Dämon mit einem Haus auf dem Rücken.

CHASE BOMBERS

ENTWICKLER: TAITO JAHR: 1994 GENRE: RENNSPIEL

■ *Chase Bombers* ist ein Spiel, das nicht gerade durch Originalität glänzt. Dank der Fahrzeugauswahl hält man es zunächst für einen *OutRunners*-Klon. Der Fuhrpark reicht von Sportwagen bis Trucks. Jedes Rennen findet auf normalen Rundkursen statt, allerdings erkennt man ab hier



» [Arcade] Nach jedem Spiel wird eure Waffengenauigkeit gewertet. Zielt also gut!

einige „Inspirationen“. Wie bei *F-Zero* (SNES) scheidet ihr am Runden-Ende aus, sofern ihr nicht die vorgegebene Platzierung erreicht. Zusätzlich könnt ihr wie in *Super Mario Kart* Waffen aufheben und eure Rivalen behindern. Jedoch ist die Verteilung der Waffen nicht zufallsbasiert. Statt Fragezeichen gibt es Tore, die eine bestimmte Waffe bereitstellen. Damit könnt ihr lediglich einen Gegner treffen, aber nie alle auf einmal. *Chase Bombers* ist ein nettes Spiel und sicherlich einen Versuch wert. Allerdings besitzt es weder eigene Ideen, noch setzt es das „geborgte“ Material außergewöhnlich gut um.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

OUTRUNNERS

1993

■ *Chase Bombers* leiht sich die Aufmachung und die Spielmechanik aus *OutRunners*, von dem es zumindest eine Umsetzung fürs Mega Drive gibt. Natürlich ist diese nicht besonders gelungen. Bleibt besser bei *Super Mario Kart*, okay?



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

SPY HUNTER

1983

■ Die Inspirationsquelle von *Top Secret* findet sich im drei Jahre älteren *Spy Hunter*. Hier rast ihr linearer zum Ziel und eliminiert Gegner mit eurer Agenten-Ausrüstung. Allerdings ist die Pixelgrafik liebevoller umgesetzt.



TOP SECRET

ENTWICKLER: EXIDY JAHR: 1986 GENRE: ACTION

■ Das Erscheinungsjahr 1986 mögen wir kaum glauben: *Top Secret* sieht aus, als wäre es ein halbes Jahrzehnt früher erschienen. Die miese Präsentation kann auch die Sprachausgabe nicht mehr retten. Dennoch verbirgt sich hinter der Sempel-Optik ein spaßiges Prinzip. Es ähnelt *Spy Hunter*, bringt aber neue Elemente mit. Euer Vehikel lässt sich mit allen James-Bond-Gadgets wie MG, Feuerbällen, Lasern oder Raketen ausstatten. Diese benötigt ihr, um gegnerische Wagen sowie Geschütze am Wegesrand zu eliminieren. Da es ständig an Munition mangelt, solltet ihr immer das richtige Gadget aufladen.

Das Spielgeschehen verläuft von unten nach oben,



» [Arcade] Manche Waffen feuern nach vorn, andere zur Seite.

allerdings schlängelt sich die Straße auch mal in die Gegenrichtung. Hier ist ein sensibles Händchen am Lenkrad gefragt, damit ihr nicht im Graben landet. Schade, dass *Top Secret* so lieblos aussieht. Vor allem deshalb, vermuten wir, blieben der Raserei der Erfolg und eine Heim-Umsetzung verwehrt.

AUTOMATENSCHRECK RANGER MISSION

ENTWICKLER: SAMMY JAHR: 2004 GENRE: LIGHTGUN SHOOTER

■ Bei *Ranger Mission* handelt es sich um einen typischen Militär-Shooter für Lightguns. Doch das Szenario versetzt uns nur in einen Trainingseinsatz, was das Ganze viel Reiz und Spannung kostet. In jedem Level erfüllt ihr bestimmte Ziele. So sollt ihr eine bestimmte Zahl an Gegnern in der richtigen Reihenfolge abschießen oder mit einem Schuss möglichst viel Schaden austeilen. Das Geschehen ist erstaunlich gewaltarm, denn aus-

geschaltete Feinde verwandeln sich in Drahtgitter-Modelle und verschwinden. Sterben könnt ihr nicht, für Treffer hagelt es stattdessen Zeitstrafen. Das Spielende droht nur bei Nichterreichen der Vorgaben. Nervig finden wir die ständig neuen Aufgabenstellungen, was das Lernen durch wiederholtes Spielen erschwert. Glücklicherweise erschien 2004 auch *Ghost Squad*, das aus dem Thema „moderne Kriegsführung“ mehr herausholt.

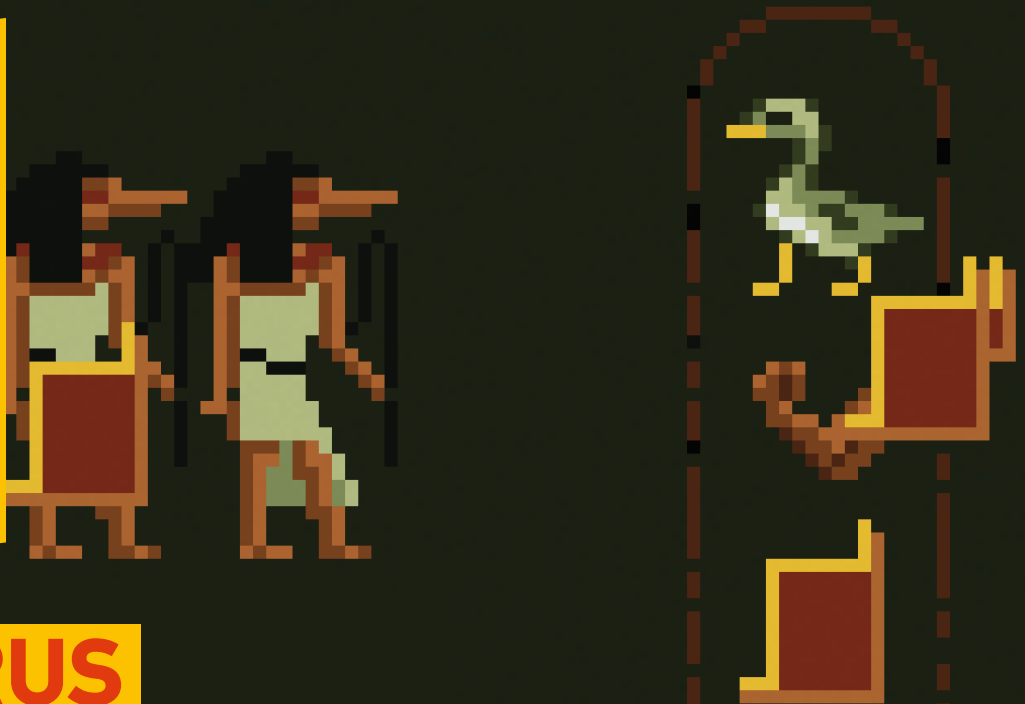


Außenreiter



ATARI ST

Auch wenn der 16-Bit-Heimcomputer Atari ST bei Spielen gegen den Amiga oftmals den Kürzeren zog, hatte er viele Fans. In jedem Fall lohnt sich ein Blick in seine Software-Bibliothek unbekannter Perlen.



EYE OF HORUS

■ ENTWICKLER: DENTON DESIGNS ■ JAHR: 1989

■ Das britische Studio **Denton Designs** wurde von ehemaligen **Imagine**-Leuten gegründet und belieferte bis Anfang der 90er Jahre gängige Heimcomputer. Ihr Spätwerk *Eye of Horus* blieb weitgehend unbeachtet, obwohl sich dahinter ein guter Plattformer verbirgt. Wie der Name erahnen lässt, führt euch das Spiel ins alte Ägypten. Als titelgebender Gott Horus sucht ihr nach versteckten Fragmenten eures Vaters Osiris. Diese benötigt ihr, um letztlich seinen Mörder Set zu besiegen. Im 2D-Labyrinth bewegt ihr euch zu Fuß und nutzt Aufzüge.

Da Horus als Gott des Himmels bekannt ist, kann er sich jederzeit in einen Falken verwandeln und umherfliegen. Damit überwindet ihr nicht nur Hindernisse, sondern bekämpft auch Feinde im Dauerfeuer. Denn immer wieder materialisieren sich plötzlich Gegner aus Hieroglyphen im Hintergrund. Das erfordert gezielten

Beschuss der schwebenden wie tödlichen Hindernisse. Praktischerweise findet ihr Amulette, die eure Waffe verbessern.

Der Spielablauf wechselt zwischen Hüpf-Abenteuer und Shooter. Zu Fuß fahndet ihr nach dem weiteren Weg und dem nächsten Gegenstand, als Vogel ballert ihr Gegnerformationen weg. Ihr verbringt viel Spielzeit als Falke, da ihr in Menschenform die schwirrenden Feinde gar nicht erreichen würdet. Interessant finden wir, dass auf dem Atari ST die Projektile geradlinig fliegen, auf dem Amiga dagegen eine ballistische Flugbahn einschlagen. So oder so bringen die Schusswechsel Abwechslung ins Geschehen. Denn das Wandern durch die Gänge kann durchaus eintönig werden.

Eye of Horus wirkt wie eine aktualisierte Version des 8-Bit-Plattformers *Alchemist* von 1983, das von der Vorgängerfirma Imagine stammt. Bei Letzterem morpht ihr

genauso zwischen Vogel und Magier. So verwundert es kaum, dass Designer Ian Weatherburn bei beiden Projekten zugegen war. Das macht das Hüpfspiel praktisch zu einem Nachruf auf das ehemalige Entwicklerstudio.

Betrachtet man den spirituellen Vorgänger, ist das Spectrum-Spiel dem ST-Erzeugnis recht ähnlich. Die ST-Optik erscheint natürlich farbenfroher und ist höher aufgelöst, allerdings gleicht sich die Synthie-Soundkulisse. Die Musik fällt beim Amiga (wie so oft) besser aus, jedoch verleiht sie der ST-Umsetzung zusätzlichen Retro-Charme.



ALTERNATIVEN

ALCHEMIST

ZX SPECTRUM, 1983

■ Ian Weatherburns Action-Adventure war eine von Imagines erfolgreichsten Produktionen. Auch hier verwandelt sich der namensgebende Alchemist nach Belieben in einen Vogel. *Eye of Horus* ist kein offizieller Nachfolger, hat diesem Spiel aber vieles zu verdanken.



ENTOMBED

COMMODORE 64, 1985

■ Wer auf der Suche nach mehr Ägyptologie ist, sollte sich *Entombed* ansehen. Als peitschenschwingerender Held erkundet ihr ein Pharaonen-Grab voller Gefahren und kleiner Rätsleinlagen. Fies sind dunkle Räume, in denen die Orientierung schwerfällt.



WAXWORKS

AMIGA, 1992

■ Auch dieses Adventure aus der Ego-Sicht spielt in einem ägyptischen Szenario. In verschiedenen Abschnitten und dunklen Kammern sollt ihr einem Fluch entkommen. Für Action sorgen blutige Echtzeit-Kämpfe gegen menschliche und untote Gegner.



BESONDERHEITEN



NEHMT ALLES MIT

■ Im Inventar lagert ihr gefundene Gegenstände, die ihr für den Weg benötigt oder die von eurem verstorbenen Vater stammen.

DER KRABBELNDE TOD

■ Der Skarabäus am unteren Bildschirmrand gibt eure Gesundheit an. Je weiter links er sich befindet, desto näher rückt der Tod. Allerdings gibt es Extraleben.

FREI WIE EIN VOGEL

■ Held Horus wechselt ständig zwischen Mensch- und Vogel- form, um sich Gefahren zu stellen. Berührt den Boden, um wieder zum Zweibeiner zu werden.

HINTERLISTIGE GEGNER

■ Die meiste Zeit bekämpft ihr Symbole, die aus der Wand hüpfen. Die massig auftauchenden Hindernisse beschießt ihr besser als Falke.

ORK

■ ENTWICKLER: PSYGNOSIS ■ JAHR: 1991

■ **Psygnosis sorgte in den 90er Jahren mit seinen grafisch aufwendigen Titeln für Aufsehen. Ein Aushängeschild war *Shadow Of The Beast*, an dessen Erfolg *Ork* anknüpfen wollte.** Auf den ersten Blick könnte man diesen Außenseiter sogar mit der Vorlage verwechseln. Doch die Steuerung geht besser von der Hand und die Rätsel sind weitaus durchschaubarer als im Vorbild. Die 2D-Action ähnelt spielerisch *Turrican*. Auch hier begegnet ihr massig Gegnern, hüpf über Plattformen und löst kleine Puzzles. Der Spielablauf ist jedoch behäbiger gestaltet und erfordert vorausschauendes Agieren.

Euer Pixelheld darf sogar fliegen, solange der Sprit hält. Die Spielwelt selbst ist jedoch klar eine Hommage, wenn nicht gar ein Plagiat zum hauseigenen *SOTB*. Vielleicht geriet *Ork* deswegen ein wenig in Vergessenheit. Vielleicht aber auch wegen des hässlichen Hauptdarstellers, der sich als garstiger Bossgegner besser machen würde.

Übrigens besitzt die Fassung für Atari ST etwas Besonderes. Auf dem Amiga läuft das Geschehen zwar flüssiger, erscheint grafisch aber ein wenig flach. Die ST-Optik wirkt körniger und irgendwie dreckiger. Und genau das bringt mehr Charme und Atmosphäre in die dystopische Welt. Schade nur, dass es keine Spielmusik gibt. *Ork* bleibt ein unterschätztes Action-Adventure, wovon es auf Ataris 16-Bitter zu wenige gibt.



» [Atari ST] Held Ku-Kabul begegnet ständig bizarren Wesen, die er aber auch links liegen lassen kann.



» [Atari ST] Für Ballereinsparungen schwebt Ku-Kabul dank Jetantrieb behäbig durch die Lüfte.

NOCH MEHR ATARI-ST-SPIELE



» VAXINE

■ ENTWICKLER: U.S. GOLD
■ JAHR: 1990

■ Bei *Vaxine* kämpft ihr als Blutzelle gegen Eindringlinge in einem menschlichen Körper. Oder besser gesagt: Ihr schießt Kugeln auf andere gleichfarbene Kugeln über einem 3D-Schachbrettmuster, bevor diese sich vereinen und Schaden verursachen. Ein nettes Spiel für zwischendurch – aber nur, wenn ihr herausfindet, worum es hier überhaupt geht.



» MICROPROSE GOLF

■ ENTWICKLER: MICROPROSE
■ JAHR: 1991

■ Virtuelles Golf erlebte seine Blütezeit auf Heimcomputern der damaligen Zeit. Obwohl Microprose sich auf Militärsimulationen verstand, lieferte der Hersteller ein standesgemäßes Sportspiel ab. Als eine der ersten Golf-Sims bot es außerdem echte 3D-Polygon-Optik. Eine gute Alternative zu *Leaderboard* und *PGA Tour*.



» HELTER SKELTER

■ ENTWICKLER: AUDIOGENIC
■ JAHR: 1989

■ Dieses Puzzle-Spiel erscheint simpel: Ihr sollt einfach alle Gegner auf dem Bildschirm mit eurem hüpfenden Ball erwischen. Dabei kommt es aber auf die richtige Reihenfolge an, denn sonst vermehren sich die Feinde. Daneben nagt ein Zeitlimit an euren Nerven, vor allem in späteren Levels. Dennoch besitzt es einen gewissen Suchtfaktor.



» NO BUDDIES LAND

■ ENTWICKLER: EXPOSE SOFTWARE
■ JAHR: 1991

■ Wie löst man das typische Hardware-Problem des Horizontal-Scrollings auf dem ST? Man scrollt einfach von unten nach oben! *No Buddies Land* ist ein seltener Vertikal-Plattformer, bei dem ihr euch hocharbeitet. Unter euch füllen sich die Levels beständig mit Wasser. Optisch macht die Hüpferei wenig her, und der Schwierigkeitsgrad ist gesalzen.

SON SHU SHI

■ ENTWICKLER: EXPOSE SOFTWARE ■ JAHR: 1991

■ Bekanntermaßen besitzt der Atari ST Probleme beim Scrolling, weshalb viele Plattform-Spiele dem System fernblieben. Eine löbliche Ausnahme bildet *Son Shu Shi*, das einen interessanten Stil-Mix beherbergt.

Die französischen Entwickler bringen eine stimmige Asien-Thematik mitsamt Manga-Standbildern ein. Spielerisch wirkt es wie eine Mischung aus *Conquest For The Crystal Palace* und *Venus The Flytrap*. Technisch überzeugt die gediegene Hüpferei mit guter Steuerung. Euer rothaariger Held springt auf schwebenden Ebenen herum und beschießt eigentümliche Gegner-Kreationen. Genretypisch fehlen auch Bossgegner sowie regelmäßige Flugeinlagen auf einer Wolke nicht.

Der große Nachteil von *Son Shu Shi* ist seine geringe Verfügbarkeit. Es gibt zwar Kopien, die im Netz floriieren, doch diese stürzen gerne ab und sind unvollständig. Ein echtes Original Exemplar ist auf den üblichen Handelsplattformen rar. Scheinbar hat selbst das seltene *Giana Sisters* mehr Exemplare verkauft als diese obskure Produktion.



» [Atari ST] Passt auf die Ballons auf, die einen Felsen fallen lassen, sobald ihr darunter läuft.



» [Atari ST] Das Gegner-Design ist kreativ wie eigentümlich. Oft begegnet ihr mutierten Tierchen.

**RETRO
STINKER**
» OUTRUN

■ ENTWICKLER: U.S. GOLD ■ JAHR: 1988

■ *OutRun* hat bei vielen Heim-Portierungen Federn lassen müssen, doch die ST-Version ist eine Frechheit. Die Bildrate ist miserabel, die Straße verkommt zum Pixelbrei. Finger weg!



» TONIC TILE

■ ENTWICKLER: THE EDGE
■ JAHR: 1988

■ Scheinbar verfügt jede Plattform über einen passenden Klon von *Arkanoid*. Sei es *Batty* auf dem Spectrum oder *Tonic Tile* auf dem Atari ST. Mit eurem Schläger am unteren Rand bugsiert ihr bei *Tonic Tile* einen Ball übers Spielfeld, um massig Blöcke abzuräumen. Power-ups sorgen für mehr Pep, auch die analoge Maussteuerung funktioniert, wie sie soll.



» HEROQUEST

■ ENTWICKLER: GREMLIN
■ JAHR: 1991

■ Wer kennt noch das gleichnamige Brettspiel? Bei *HeroQuest* handelt es sich um eine originalgetreue RPG-Umsetzung des Dungeon-Abenteuers. Aus der isometrischen Ansicht erforscht ihr Kerker und kämpft gegen zufällig auftauchende Monster. Ein wenig nervig: Die klassische Genrekost wird von piepsigen Spectrum-Sounds untermauert.



» KILLERBALL

■ ENTWICKLER: MICROIDS
■ JAHR: 1991

■ Auch Zukunftssport hatte damals Hochkonjunktur. Die beiden *Speedball*-Teile der Bitmap Brothers festelten mit spannender Brachial-Action inklusive Fouls. *Killerball* basiert dagegen auf der Mechanik des Filmklassikers *Rollerball*. Ihr gleitet über den Boden und versucht die Kugel ins Loch zu bugsieren. Wegen der starren Spielperspektive wirkt das jedoch undynamisch.



» SKYRIDER

■ ENTWICKLER: DIAMOND GAMES
■ JAHR: 1988

■ *Skyrider* leiht sich massig Elemente aus Hewsons Kult-Ballerei *Uridium*. In horizontal angelegten Levels heizt ihr mit eurem Raumschiff nach links und rechts und beschießt Feindformationen sowie Bodenobjekte. Selbst das Wendemanöver eures Gleiters erinnert an die Vorlage. Ein netter Klon, der jedoch nicht die Spielbarkeit des Originals erreicht.

Nuclear War

WAS DARF SATIRE? ALLES!



» PUBLISHER: NEW WORLD COMPUTING
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA, MS-DOS

Von Anatol Locker

Ende der 80er Jahre lebten wir in einer brenzigen Zeit. Seit drei Jahrzehnten standen sich die USA und UdSSR bis auf die Zähne bewaffnet gegenüber. Nun zeigte die UdSSR erste Zerfallerscheinungen. Doch George Bush Senior und das russische Politbüro setzten weiterhin auf Säbelrasseln und Aufrüstung.

Von Entspannung war keine Rede, selbst als die Mauer fiel. Die Friedensbewegung hatte sich gegen den NATO-Doppelbeschluss und die Stationierung von Pershing-Raketen gestemmt. Doch die Betonkopfpolitik hatte auch dazu geführt, dass in Deutschland die Wehrpflicht von 15 auf 18 Monate erhöht worden war. Eine ganze Generation wurde von ihren Freundinnen (ich rede natürlich von Amigas) gerissen, um in der Grundausbildung durch den Schlamm zu robben.

Was immer auch auf der Welt passierte: Es bestand die berechtigte Gefahr, dass sich die Großmächte in einem dritten Weltkrieg verzetteln würden, selbst wenn das niemand wollte. Zu dieser Zeit legte mir Heinrich Lenhardt mit diabolischem Grinsen eine Spielepackung auf den Schreibtisch und meinte: „Was für dich“. Auf der Packung prangte ein Atompilz – ein Bild, das man aus den eigenen Alpträumen kannte. Davor lag eine Person am Stand und bräunte sich in der Strahlung.

Damit brach *Nuclear War* gleich mit einem zweiten Tabu: Den dritten Weltkrieg lustig zu finden, das ging zu dieser Zeit gar nicht! Ich war offen gestanden skeptisch. Die Menschheit von der Erde zu bomben? Darf man das in ein Spiel gießen und noch Spaß finden? Irgendwie hatte ich moralische Bedenken.

Meine Skrupel gaben sich schnell. *Nuclear War* entpuppte sich als charmantes, zynisches, recht simples Strategiespiel mit einem Schuss (sorry für das Wortspiel) Humor. Der Satire-Einschlag ist den Karikaturen der Computergegner geschuldet. Diese tragen Namen wie Tricky Dick (Richard Nixon), Gorbachef (Gorbachow) oder Mao the Pun (Mao Zedong), was heute für ein müdes Lächeln sorgt. Die Figuren sind arg zappelig animiert und spiegeln die momentane Stimmungslage der Computergegner wider.

Ansonsten ist *Nuclear War* grafisch herzlich unspannend. Die meiste Zeit verbringt man auf dem Auswahlbildschirm, um die passende Taktik festzulegen. Hat man seinen Zug gemacht, wechselt die Ansicht auf eine Landkarte, auf der man die eigenen Aktionen und die der vier Gegenspieler sieht – viel mehr passiert nicht. Obwohl mit New World Computing ein strategieerfahrenes Studio verantwortlich zeichnet, erinnert die Spielmechanik mehr an ein Brett- als ein Computerspiel. Zug um Zug baut der Spieler sein atomares Arsenal und die Verteidigung aus, bis er die Gegenspieler final von der Bildfläche bombt. Alternativ kann man versuchen, den Gegnern Bevölkerung durch Propaganda zu mopsen, was der eigenen Stärke zugutekommt.

Eine Partie ist in einer unterhaltsamen halben Stunde absolviert, von strategischem Anspruch kann keine Rede sein. Im Gegensatz zum Tiefgang eines *Civilization* oder der Ernsthaftigkeit von militärischen Strategie-Schwergewichten aus dem HauseSSI ist *Nuclear War* Pillepalle. Kein Wunder, ein Drei-Mann-Team hatte das Spiel als kleinen Spielhappen zusammengeagelt, bevor es an die nächste *Heroes of Might & Magic*-Produktion ging.

Das heißt nun aber nicht, dass *Nuclear War* einfach zu gewinnen wäre. Ich bin immer wieder dazu verleitet, die einfache Lösung auf die Aggressionen der vier Computergegner zu wählen, also den Atomkrieg. Und meist geht das gründlich schief. Ich habe es auch beim Wiederspielen nicht geschafft, den Dritten Weltkrieg zu überleben – was durchaus das reale Szenario widerspiegelt.

Seien wir froh, dass wir diese Zeit überlebt haben. *

» RETRO-REVIVAL



NUCLEAR WAR



PROP



RONNIE RAYGUN



NP-1

GR-2



BOMBER

LNDS

MEGA



DEFENSE

Gravedigger missile
20 Megatons capacity
awaits orders.



P. M. SATCHER

SAMMLER- CHECK

ULTIMATE PLAY THE GAME

DER BRITISCHE HERSTELLER ULTIMATE ERLEBTE IN DEN 80ER JAHREN SEINE BLÜTEZEIT. RETRO GAMER VERRÄT EUCH ALLES WISSENSWERTE ÜBER DAS SAMMELN DIESER KULT-TITEL FÜR 8-BIT.



Im August 2017 erzielte ein verschweißtes Spectrum-Original von *Ultimates Nightshade* bei einer englischen Ebay-Auktion satte 360 Euro (natürlich in Britischen Pfund). Vom selben Verkäufer stammen auch neu erhaltene Exemplare von *Knight Lore* und *Alien 8*, die 350 respektive 250 Euro erreichten. 30 Ultimate-Spiele im Top-Zustand wechselten in diesem Zuge ihren Besitzer. Darunter auch *Entombed* für 120 Euro und *Imhotep* für gut 100 Euro (beide C64). Bei *Atic Atac* und *Sabre Wulf* (BBC Micro) kamen ähnliche Summen zustande.



» [ZX Spectrum] Mit 9,95 Britischen Pfund war *Sabre Wulf* Ultimates erstes höherpreisiges Spiel.

Hinter diesen Verkäufen steckt eine interessante Geschichte. Alle Titel stammen nämlich von Huw Ward, der schon seit frühen Tagen bei Ultimate Play The Game als Spieltester arbeitete. Laut einem Tweet fand er die Schätze beim Entrümpeln des Dachbodens seiner Eltern. Nichtsahnend stellte er seine Fundstücke für eine Startsumme von 9,95 Pfund (dem damaligen Neupreis der Spiele) auf Ebay. Angesichts der darauffolgenden Bieterkämpfe war er geschockt. Doch erfahrene Sammler waren wenig überrascht – schließlich besitzen die Produktionen des britischen Herstellers einen sehr guten Ruf.

Ultimate veröffentlichte zwischen 1983 und 1987 insgesamt 22 Spiele (die letzten beiden Jahre unter der Flagge von U.S. Gold). 16 davon sind Originalentwicklungen für den Spectrum, wovon viele für andere 8-Bit-Plattformen wie BBC, Schneider CPC und C64 portiert wurden. Für der Deutschen liebsten Brotkasten kamen außerdem sechs Exklusivtitel. Eine überschaubare Anzahl und ein erreichbares Ziel für angehende Sammler!

Allerdings wird es weitaus schwieriger, Veröffentlichungen für jedes System zu ergattern. Spectrum-Fans konzentrieren sich vielleicht nur auf die 16 Titel für ihre Plattform und ignorieren jegliche Konvertierungen. Die ersten Spectrum-Auflagen erschienen nur in kleinen



» Britische Werbeanzeige mit frühen Ultimate-Spielen für günstige 5,50 Pfund.

» [Spectrum] Lunar Jetman kommt nicht an Jetpac heran, ist aber ein Sammlerstück.



Kassetten-Hüllen. *Jetpac* und *Atic Atac* für den BBC dagegen in schickeren Papp-Verpackungen, was auf dem Spectrum erst mit *Sabre Wulf* Standard wurde. Letzteres besaß je nach System andere Cover-Varianten als das Original. Ebenso variieren Farbe und Aussehen bei *Knight Lore* (orange beim Spectrum, grün beim BBC Micro). Auch das Packungsbild von *Alien 8* erhielt für Spectrum, BBC und CPC eigene Ausführungen. Fans von Tim Stampers Illustrationen begehren sicherlich alle drei Varianten ...

Preislich liegen die Spectrum-Veröffentlichungen am höchsten, siehe die eingangs erwähnten Auktionen. Neuwertige Exemplare von *Nightshade* für BBC Micro und CPC sind dagegen deutlich günstiger zu haben (50 bis 70 Euro). Auch so manchen Spectrum-Titel findet man heute zum kleinen Preis, gebrauchte Exemplare auf Kassette sind für 6 bis 8 Euro erhältlich. Originale in der Box wie *Sabre Wulf* oder *Knight Lore* gibt es für 12 bis 18 Euro. ►

SAMMELWUT

Autor Richard Burton schreibt nicht nur für die britische *Retro Gamer*, sondern ist auch passionierter Sammler.



RG: Wie vollständig ist deine Sammlung an Ultimate-Titeln?

RB: Ich denke, sie wird nie vollständig sein, da ich weltweit offizielle wie inoffizielle Veröffentlichungen sammle, auch Bootlegs und Varianten. Ich finde immer wieder Neues! Ich besitze einige Komplettsätze aus England von allen Plattformen und versuche, ein Komplettsatz von versiegelten Titeln zu vervollständigen. Außerhalb Englands suche ich nach Europa-Releases von ABC Soft, Investronica, Erbe, Dro Soft, Microbyte, Svenska Soft Service, Aackosoft und Monser. In Japan und Brasilien existieren so manche Ultimate-Kuriositäten von Plan Soft, Topia und Licanthropo.

RG: Wie konntest du so viele versiegelte Spiele bekommen?

RB: Ich besitze um die 200 verschweißte Ultimate-Titel von vielerlei Quellen – von früheren Ultimate-Angestellten, aus Online-Auktionen, aber meist aus alten Warenhäusern. Ein echter Treffer war ein Warenhaus in Finnland. Dort unterhielt ich mich mit einem Spectrum-Sammler. Er kannte ein vormaliges Warenlager, das voller brandneuer Bestände war. Vor einigen Jahren gab es auch große Lagerfunde in England, bei denen viele neue Ultimate-Titel ans Licht kamen.

RG: Wofür hast du am meisten bezahlt?

RB: Der höchste Kaufpreis für ein Ultimate-Spiel waren 255 Euro für das Arcade-Board von *Dingo*. Das war vor etwa zehn Jahren. Der Automat von 1983 war eines der frühesten Stamper-Titel. Das Spiel besitzt eindeutig Spectrum-Charakter mit Hintergründen ähnlich wie in *Sabre Wulf*.

» Einige der teils wunderlichen Überssee-Importe in Richards Sammlung.



» Richards Schatz an eingeschweißten Ultimate-Games ist beeindruckend.

RG: Was reizt dich am Sammeln von Ultimate-Produktionen?

RB: Ultimates Geheimniskrämerei und das Mysteriöse ihrer Titel sind Gründe, warum ich die Firma mag. Die schwarze Verpackung hebt sich von anderen Spielen ab und macht sie sammelnswert. Das Cover und das Inlay sind für mich der Hauptgrund. Tim Stampers Werke adeln die Spiele zu etwas Besonderem. Abgesehen von David Rows und Steinar Lunds Artworks für Quicksilver kenne ich keine Illustrationen, die mehr zu einem Spiel beigetragen hätten!

RG: Glaubst du, dass alle Geheimnisse von Ultimate gelüftet wurden?

RB: Die Debatte geht weiter, bis uns die Stampers eine Antwort zur Entwicklung von *Mire Mare* geben – und ob es eingestampft oder vollendet wurde. Diese Frage lässt den Mythos Ultimate weiterleben. Ich wette, es gibt noch mehr Geheimnisse, die in den Stamper-Archiven schlummern.



10 RARITÄTEN

Wer es als Sammler ernst meint, sollte diese Ultimate-Spiele unbedingt besitzen!



JETPAC

ZX SPECTRUM

■ Das allseits bekannte *Jetpac* für den Spectrum ist vor allem in der Erstauflage interessant. Diese erkennt man am Schriftzug „Sinclair ZX Spectrum“ im Inlay, später wurde dieser in „For the 16 or 48K RAM Sinclair ZX Spectrum“ geändert. Fans zahlen für das höherpreisige Original 25 bis 30 Euro.

NIGHTSHADE

DIVERSE

■ Das erste Spiel mit Ultimates „Fimation II“-System ist ein Unbekannter, der in Sammlerkreisen beliebt ist. Auf dem Spectrum rangiert es bei 25 Euro – in gutem Zustand, denn die Zeit nagt oft an der wertigen Pappschachtel. Auf anderen Plattformen ist das Spiel günstiger.



PENTAGRAM

ZX SPECTRUM, MSX

■ Nachdem *Mire Mare* nie erschien, war *Pentagram* das letzte *Sabreman*-Spiel und entsprechend begehrt. Es erschien in einer kleinen Doppelkassetten-Hülle statt einer Pappschachtel. Dennoch gibt es Sammler, die für die Spectrum-Fassung 40 bis 50 Euro hinblättern.

MARTIANOIDS

DIVERSE

■ Das Spiel hat sich schlecht verkauft, weshalb es heutzutage umso seltener ist. Auf dem Spectrum zahlt man um die 60 Euro, auf anderen Plattformen wie MSX und Schneider CPC mit 35 bis 45 Euro etwas weniger. *Martianoids* ist definitiv etwas für die Vitrine!



BUBBLER

DIVERSE

■ *Bubbler* ist Ultimates letzte Produktion, auch wenn das Spielende eine Fortsetzung verspricht. Entsprechend hoch ist sein Wert. Auf dem Spectrum beträgt er gut 90 Euro, auf MSX und CPC liegt er bei 45 bis 55 Euro. Es gibt auch eine seltene Disk-Version für den CPC.



IMHOTEP

COMMODORE 64

■ Die C64-exklusive Produktion erhielt vernichtende Kritiken und war tatsächlich mies. Umso mehr ist sie ein beliebtes Sammelstück. Der Wert sank in den letzten zehn Jahren von etwa 40 bis 50 auf aktuell 25 bis 30 Euro. Da es unwahrscheinlich ist, dass der Preis noch weiter fällt, solltet ihr zugreifen.

UNDERWURDE/ SABRE WOLF

COMMODORE 64

■ Dieser Disk-Doppelpack für den C64 war nur in den USA erhältlich. Aber nur für die Leute, die ihre Kassetten-Version an den Hersteller zum Umtausch schickten! Für so ein Kuriosum ist der Preis schwierig zu schätzen. Geht vorsichtshalber von 60 Euro oder etwas mehr aus.



ALIEN 8

MSX

■ Alle vier japanischen MSX-Erscheinungen sind Sammlerstücke. *Knight Lore* und *Nightshade* von Dexter Soft lassen sich kaum finden, doch die beiden Jaleco-Titel *Alien 8* und *Gunfight* noch weniger. Für ein vollständiges *Alien 8* werden schon mal 170 Euro fällig.

COSMIC BATTLEZONES

BBC MICRO

■ Für Acorn-Sammler ist diese Kollektion aus *Jetpac*, *Lunar Jetman* und *Alien 8* ein absolutes Muss. Vor allem, da wes *Lunar Jetman* nie als eigenständiges Spiel für den BBC gab. Für eine gut erhaltene Kopie werden 30 bis 35 Euro verlangt. In der vergangenen Dekade fiel der Preis auf die Hälfte.



THE COLLECTED WORKS

ZX SPECTRUM

■ Die Sammlung enthält elf Hits des Herstellers – von *Jetpac* bis *Gunfight*. Ausgerechnet *Underwurde* fehlt jedoch. Komplett mit Geschichtsdokument, Hinweisblatt und Poster ist die Kassetten-Fassung 55 bis 65 Euro wert, auf Disk deutlich mehr.

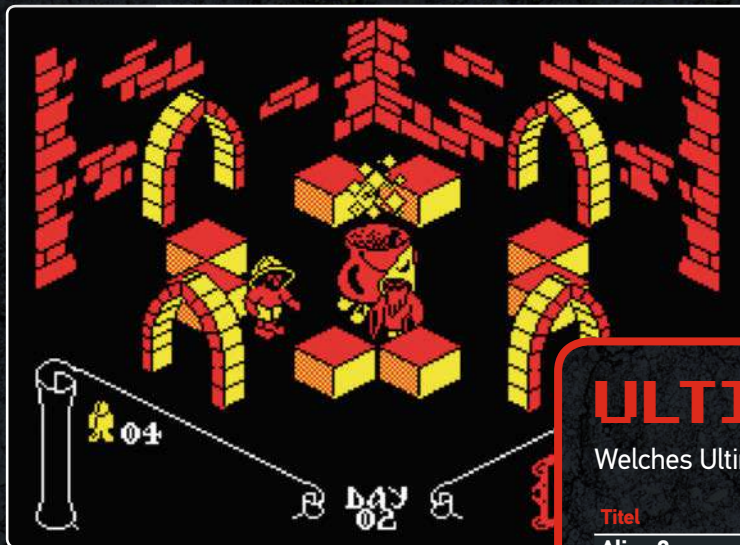


"ALIEN 8", "KNIGHTLORE", "UNDERWURDE", "SABRE WOLF", "ENTOMBED", & "STAFF OF KARNATH" recommended retail price £9.95 inc VAT. "ATIC ATAC" recommended retail price £7.95 inc VAT. Available from W.H. SMITHS, BOOTS, J. MENZIES, WOOLWORTHS and all good software retail outlets. Also available from ULTIMATE PLAY THE GAME, The Green, Ashby-de-la-Zouch, Leicestershire LE6 5JU (P&P are included) Tel: 0530 411485

► Die späteren Erscheinungen von 1986 erzielen höhere Preise. *Pentagram*, *Martianoids* und vor allem Ultimates letzter Titel, *Bubbler*, rangieren bei 70 bis 90 Euro. Ähnliches müsst ihr für Modul-Neuaufgaben von *Jetpac*, *Pssst*, *Tranz Am* und *Cookie* hinlegen, die von Sinclair Research veröffentlicht wurden.

Auf anderen Plattformen ist das Preisgefüge variabler; die Aufstellung auf der letzten Seite gibt eine grobe Übersicht über deren Wert und Verfügbarkeit. In den letzten Jahren sind die Preise für Umsetzungen auf Commodore 64, BBC Micro und MSX gefallen. Deshalb solltet ihr besser jetzt zuschlagen, um die eigene Sammlung zu komplettieren.

Wer außerdem nach Kuriositäten fahndet, wird auch bei Ultimate Play the Game fündig. Auf dem US-Markt finden sich interessante Doppelpacks: Firebird veröffentlichte *Underwurde* und *Sabre Wulf* auf C64-Disk.



» [CPC] Ultimates CPC-Portierungen besitzen mehr Farbe.

»DIE SCHWARZE VERPACKUNG HEBT SICH VON ANDEREN SPIELEN AB.«

RICHARD BURTON

Ebenso gibt es in Japan vier Module für den MSX (*Knight Lore*, *Alien 8*, *Nightshade* und *Gunfricht*) mit ungewöhnlichen Titel-Artworks. Derartige Exemplare tauchen kaum zum Verkauf auf und sind entsprechend hochpreisig (120 Euro und mehr). Ebenso Japan-exklusiv ist Jalecos Umsetzung von *Knight Lore* für das Famicom Disk System.

Daneben erweist sich die Homebrew-Szene als überaus aktiv und liefert selbstgemachte Umsetzungen. *Knight Lore* und *Alien 8* wurden von fleißigen Hobbyprogrammierern 2009 für den MSX2 entwickelt. Auch diese bringen gutes Geld auf Ebay. Ultimate brachte 1983 *Dingo* in die Spielhallen, das 2011 eine längst überfällige Spectrum-Portierung erhielt. Der Grafiker des Remakes, Mark R. Jones, produzierte 100 physische Exemplare, die auf Retro-Ausstellungen kursieren. Ähnlich begehrt ist *Land Of Mire Mare* – ein Tribut an das nie veröffentlichte *Mire Mare*. Dank Kickstarter-Finanzierung 2014 entstanden zum Buch *ZX Spectrum In Pixels* von Retro Fusion auch 100 Kopien des Spiels als Bonusziel. Letztere sind inzwischen ein begehrtes Objekt für Sammler. *

Spezieller Dank gebührt Richard Burton und Mark R. Jones für ihre Mithilfe.



» [C64] Dragonskulle ist das vierte und letzte Arthur-Spiel für den C64.

ULTIMATES CHECKLISTE

Welches Ultimate-Spiel erschien für welche Plattformen?

Titel	ZX Spectrum	C64	VIC-20	Schneider CPC	BBC Micro	MSX
Alien 8	■			■	■	■
Alien 8 (Ricochet)	■			■	■	
Atic Atac	■				■	
Blackwyche		■				
Blackwyche (Ricochet)		■				
Bubbler	■			■		■
Bubbler (Disk)				■		
Collected Works, The	■					
Collected Works, The (Disk)	■					
Cookie	■					
Cookie Sinclair-Modul	■					
Cookie Sinclair-Kassette	■					
Cosmic Battlezones					■	
Cyberun				■		■
Dragonskulle		■				
Dragonskulle (Ricochet)		■				
Entombed		■				
Gunfricht	■			■		■
Imhotep		■				
Jetpac	■		■		■	
Jetpac (Ricochet)	■				■	
Jetpac Sinclair-Modul	■					
Jetpac Sinclair-Kassette	■					
Knight Lore	■			■	■	■
Knight Lore (Ricochet)	■			■	■	
Lunar Jetman	■					
Martianoids	■			■		■
Nightshade	■	■		■	■	■
Nightshade (Ricochet)	■			■	■	
Outlaws		■				
Outlaws (Ricochet)		■				
Pentagram	■					■
Pssst	■					
Pssst Sinclair-Modul	■					
Pssst Sinclair-Kassette	■					
Sabre Wulf	■	■		■	■	
Sabre Wulf (Ricochet)				■		
Staff Of Karnath, The		■				
Tranz Am	■					
Tranz Am Sinclair-Modul	■					
Underwurde	■	■				

CURSE of the AZURE BONDS



Für viele Experten das beste AD&D-Rollenspiel. Verfluchte Tätowierungen, eine verschworene Gemeinschaft und jede Menge Abenteuer in den Vergessenen Welten.

Welcher Malle-Urlauber kennt das nicht? Da wacht man morgens auf, kann sich an den Abend davor nicht mehr erinnern und hat die Arme tätowiert. Dumm nur, wenn man sich statt auf Mallorca in den Forgotten Realms, den Vergessenen Welten, wiederfindet. Denn das ist eine waschechte Fantasywelt innerhalb des Regelsystems von Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). So erging es jedem Spieler, der im Jahr 1989 das Rollenspiel *Curse of the Azure Bonds* betrat. Das gilt bis heute noch vielen als Höhepunkt der Rollenspielreihe von SSI.

Mit *Pool of Radiance* wagten sich die Strategieexperten von SSI das erste Mal an ein Rollenspiel im AD&D-Universum. *Curse of the Azure Bonds* war so gesehen der „zweite Teil“, aber ohne inhaltliche Bezüge. Spielerisch fast identisch, durchstreifte ich mit einer sechsköp-

figen, selbst erschaffenen Heldentruppe die Vergessenen Welten. Dabei immer auf der Suche nach einem Heilmittel, um die lästigen blauen Streifen wieder loszuwerden.

Die Ähnlichkeiten zur *Bard's Tale*-Reihe, die seit 1985 das Rollenspiel-Genre dominierte, waren unübersehbar. Vor allem das Fenster links oben, in dem Städte und Gewölbe in 3D gezeigt wurden, wirkte bekannt. Aber *Azure Bonds* bot ungleich mehr. So gab es nicht nur eine Stadt, sondern es fanden sich versteckte Gewölbe, die die Truppe zum Aufleveln besuchen konnte. Außerdem mussten Zauber, ganz nach AD&D-Regelwerk, vor den Kämpfen erst „memorisiert“ werden. Die Kämpfe selbst fanden als Runden-taktik-Kampf auf einem 2D-Areal statt.

Curse of the Azure Bonds war von Anfang an ein Erfolg. Obwohl es keine deutsche Version gab und die Texte teilweise nicht ohne waren, packte die Story um die magischen Streifen und eine groß angelegte Verschwörung auch die hiesigen Spieler. Nicht zuletzt wohl auch wegen des ausgefeilten Kampfsystems, bei dem man

die Helden frei übers Spielfeld bewegen konnte. Meine Fernkämpfer etwa konnte ich so ideal postieren.

Leider ließ sich SSI dazu verleiten, die folgenden Spiele, trotz einiger Ausreißer nach oben, zur seelenlosen Dutzendware verkommen zu lassen, was letztlich auch zum Ende der AD&D-Rollenspiele führte. Heute dürften am ehesten jene Spieler Freude an diesem Klassiker haben, die ihre Jugend in den Forgotten-Realms-Gewölben und Kellern verbracht haben. Denn man braucht schon einen guten Schuss Nostalgie und eine rosarote Brille, um den Pixelbrei heute noch genießen zu können. Wer mag, wird bei Gog.com für kleines Geld fündig. ★



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Die Story

Curse of the Azure Bonds war das zweite Rollenspiel von SSI im AD&D-Szenario. Während *Pool of Radiance* sich dem Szenario eher technisch widmete, stand bei *Azure Bonds* die Story stärker im Vordergrund. Im Vorspann wurde auf den gleichnamigen Roman verwiesen, der mit dem Computerspiel Szenario und einige Handlungsorte gemein hat. Waren die Helden in *Pool* eher 08/15, wuchs einem die *Curse*-Truppe dank straffer Handlung schnell ans Herz.

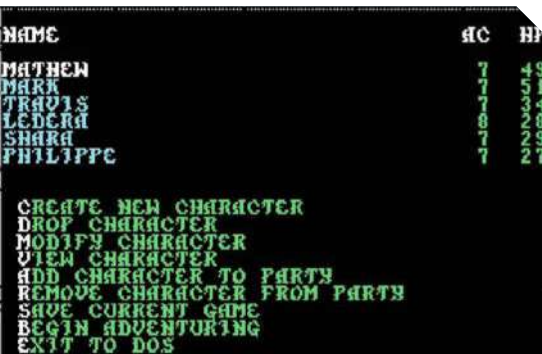
DAS KAMPFSYSTEM



AD&D pur

Das Kampfsystem von *Curse of the Azure Bonds* basiert, wie alle anderen Spiele von SSIs Rollenspielreihe, auf dem Regelwerk von AD&D. Ursprünglich für Pen-and-Paper-Rollenspiele entwickelt, bietet es ein ausgefeiltes Kampfsystem, das fast eins zu eins für die Computervariante übernommen wurde. Etwas hakelig in der Steuerung, waren so komplexe Gefechte mit sechs Charakteren und Dutzenden Feinden möglich.

DIE PARTY



Sechs Helden mit Charakter

Ebenfalls eine Spezialität des AD&D-Systems sind die weithin variablen Charaktere. Hier patzt die Computervariante aber gegen die Papierfassung. So werden zwar sämtliche Werte für Stärke, Charisma oder Intelligenz korrekt verrechnet, um die Aktionen auszulösen. Allerdings wirken sich die Gesinnungen überhaupt nicht aus. Es ist egal, ob der Held rechtschaffen gut ist oder eine fiese Ausgeburt der Hölle. Spielerische Unterschiede gibt es nicht.

AUSGEFEILTES SZENARIO



Versunken in Vergessenen Welten

Eins der Pfunde mit denen D&D und AD&D schon immer wuchern konnten, war das ausgefeilte Szenario samt umfangreichem Hintergrund. Wer etwa schon mal in den Vergessenen Welten (einem AD&D-Szenario) herumgestöbert hatte, fand viel Bekanntes und Vertrautes in *Curse of the Azure Bonds*. Es lohnte sich sogar, die separat erhältlichen Quellenbände zu lesen, die eigentlich für die Papierversion vorgesehen waren.

DAS JOURNAL



Abenteuer zum Nachlesen

In *Curse of the Azure Bonds* kamen gleich zwei Methoden des Kopierschutzes zum Einsatz. Einmal ein Coderad, über das während des Spiels immer wieder mal Buchstaben abgefragt wurden. Und dann war da noch das *Adventurers Journal*, das in gedruckter Form beilag. Ab und zu wurde im Spiel auf bestimmte Absätze darin verwiesen. Wer das Journal „verlegt“ hatte, musste auf viele Infos verzichten, die zum Verständnis der Handlung wichtig waren.

AUGENKREBS



Pixelgrafik in 3D

Seien wir ehrlich: Optisch war *Curse of the Azure Bonds* schon anno 1989 schon eine reichlich grobpixelige Angelegenheit. Welch Wunder, war es ja für PCs mit 16-Farben-EGA-Karte und den C64 entwickelt worden. Vor allem die Kämpfe wirken heute graulich – da ging ein Großteil des knappen Speichers für das komplexe AD&D-Kampfsystem drauf. Aber in Dungeons und Städten gab es 3D-Grafik, wenn auch nur in einem kleinen Fenster links oben.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS, C64, APPLE II, MAC, ATARI ST, AMIGA
- » **PUBLISHER:** SSI
- » **ENTWICKLER:** SSI
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1989
- » **GENRE:** ECHTZEITSTRATEGIE

Was die Presse sagte ...



Powerplay 08/1989, Wertung: 85 Prozent

„*Curse of the Azure Bonds* bietet so ziemlich alles, was sich ein Rollenspieler wünschen kann. Egal, ob man schon AD&D-Fan ist, oder nicht. Dieses saftige Fantasy-Epos wird kaum einen Computer-Rollenspieler kalt lassen.“ (Heinrich Lenhardt)

Amiga Joker 01/1991, Wertung: 74 Prozent

„Echte AD&D-Fans ... werden *Curse of the Azure Bonds* auch sicher nicht verübeln, dass es wenig Neues und viel Altbekanntes in der gewohnten Verpackung auf den Screen bringt.“ (Werner Hiersekorn)

Was wir denken

Man muss es sich eingestehen: *Curse of the Azure Bonds* ist nicht gut gealtert. Das betrifft die grobe Pixelgrafik genauso wie die sperrige Steuerung. Dennoch verbreitet das Szenario in den Vergessenen Reichen ein schönes, ganz eigenes Flair. Und die AD&D-Spielmechanik ist bis heute durchdacht. Für alle, die mit SSIs Rollenspielen einen Großteil von Jugend oder Studium verspielt haben.

PC Engine

NECs Winz-Konsole ebnete mit ihrer Kombination aus Exotik und Spielhallenflair den Weg für Importspiele in den Westen. Retro Gamer blickt zurück auf eine legendäre, leistungsstarke, äußerst klein anmutende Konsole.





» WENN MAN EIN HARDCORE-GAMER MIT GELD WAR, GAB ES KEIN COOLERES SYSTEM ALS DIE PC-ENGINE. « JULIAN RIGNALL

Japanische Spieler freuten sich schon 1987 über sie, also seit etwas über 30 Jahren, im Westen erschien sie 1989 unter dem Namen TurboGrafx. Wir meinen natürlich die PC Engine (eigentlich „der PC Motor“). Japanische Konsolenhersteller hatten es damals nicht leicht, auf dem europäischen Markt Fuß zu fassen – und sie strengten sich auch nicht wirklich an. Anders als in Nordamerika, wo Nintendo und Sega eigene Zweigstellen unterhielten, ließen sie NES und Master System 1987 in Europa von Drittanbietern auf den Markt bringen.

Als 1988 die Mai-Ausgabe von *Computer & Video Games* einen Bericht über eine winzige japanische Konsole brachte, die perfekt für großartige Arcadespiele geeignet war, wurden selbst die größten Skeptiker aufmerksam. Denn Tony Takoushi schrieb darin unter anderem: „Vergesst Nintendo und Sega, sie sind noch nicht einmal Spucke im Meer, was Power und Gameplay angeht! Ich habe in der Vergangenheit alle Superlative benutzt, aber keiner von ihnen ist nur annähernd geeignet, die leistungsfähigste Konsole der Welt zu beschreiben!“ Das klang eigentlich zu gut, um wahr zu sein.

» [PC Engine] Für Multiplayer-Spiele wie *Bomberman '93* war ein spezieller Adapter nötig.



» [PC Engine] *Lords of Thunder* überstrahlte sogar das Mega-CD-Original.

Die Konsole, von Hudson Soft designt und von Elektronikgigant NEC hergestellt, wurde den Vorschusslorbeeren tatsächlich gerecht. Sie war nur so groß wie drei aufeinandergestapelte CD-Hüllen und stellte größere und buntere und vor allen Dingen zahlreichere Sprites dar als andere Konsolen. Mit sechs Audiokanälen lieferte die PC Engine satteren Klang als die Pendants von Sega und Nintendo. Die Spiele kamen auf dünnen Karten namens HuCards. Weil die PC Engine aber in Großbritannien nicht verfügbar war, mussten die Leser Takoushi glauben. Doch wo hatte er die Konsole überhaupt gesehen?

„Gewöhnlich erhielt ich Spiele und Konsolen direkt aus Japan und den USA und testete sie für britische Magazine. Das machten nicht viele so, denn es war wegen der Telefonate und der Transporte teuer“, erzählt Takoushi. „Ich sah die PC Engine in einem japanischen Magazin, als ich bei Mastertronic arbeitete, und erzählte Geschäftsführer Frank Herman davon, der geschäftlich nach Japan musste. Er brachte mir eine Konsole und ein paar Spiele mit – ein Rollenspiel, *Drunken Master*, und ein Namco-Hüpfspiel.“ Takoushi erwähnte die Konsole immer wieder in seiner „Mean Machine“-Kolumne.

Das erwies sich als weiser Schritt. „Die Reaktionen waren verrückt, jeder wollte eine PC Engine haben. Aber NEC hatte gar keine Pläne, sie in Großbritannien zu veröffentlichen. Die Leser schickten tonnenweise Briefe und verlangten nach mehr Informationen und Tests“, erinnert sich Takoushi. Doch nicht jeder begrüßte diese Aufmerksamkeit. „Ich rief bei NEC an, um herauszufinden, ob sie die PC Engine in Europa veröffentlichen wollten. Ich wurde sogar an die richtige Person durchgestellt, die sagte: ‚Ach, Sie haben den Test verfasst. Ich überlege wirklich, einen Auftragskil- ▶“

**11 JAHRE,
7 MONATE
UND 4 TAGE**
vergingen vom PC-Engine-
Start (30. Oktober 1987)
bis zum letzten Spiel
Dead of the Brain 1 & 2
(3. Juni 1999).



PC Engine



► Ier auf Sie zu hetzen für den Druck, den Sie verursacht haben!“

Auch das Interesse anderer Zeitschriften war geweckt. *Games Machine* brachte eine Titelgeschichte, andere Blätter zogen nach. Selbst das ZX-Spectrum-Magazin *Crash* spendierte der PC Engine ein paar Seiten. In Deutschland stellte Martin Gaksch in *Power Play* 6/88, damals noch eine Beilage der *Happy Computer*, die PC Engine mit den folgenden warmen Worten vor: „Dieses neue Videospiel-System schlägt in Sachen Grafik nicht nur Sega und Nintendo, sondern auch alle populären Computer. Wir in der Redaktion waren schlichtweg sprachlos.“

Auch der *Zzap!64*-Redakteur Julian Rignall erlag dem Hype, den Takoushi mit seiner Kolumne auslöste. Er verlor damals ohnehin allmählich das Interesse an Heimcomputern. „Ich stieg zu dem Zeitpunkt bei den Konsolen ein, hatte ein NES und ein Master System, und dieses neue Gerät hörte sich sehr vielversprechend



» [PC Engine] *Gate of Thunder* war Bestandteil der American-Turbo-Duo-Veröffentlichung.

an.“ Rignall wechselte 1988 zu CVG und war Ende des Jahres mitverantwortlich für die „Mean Machine“-Kolumne. Durch den Wechsel hatte er erstmals die Möglichkeit, die PC Engine selbst auszuprobieren. „Ich überredete meinen Kollegen Eugene Lacey, eine PC Engine fürs Büro zu kaufen, und zwei Wochen später war sie da.“ Doch Rignall war zunächst enttäuscht. „Wir hatten nur zwei Spiele: *Shanghai* und *Kato-chan & Ken-chan*, das war immerhin wegen seines kruden Humors amüsant. Umgehauen hat mich keines der Spiele.“

Seine Meinung änderte ein paar Wochen später mit *R-Type*. „Das war absolut sensationell“, deklariert Rignall, der schon den Automaten geliebt hatte und jetzt die Chance hatte, quasi eine exakte Kopie zu Hause zu spielen. „Eine Offenbarung! Dieses Spiel stellte das Potenzial der PC Engine wirklich heraus, und ich war sofort ein Riesenfan.“ In den folgenden Monaten erschienen hochwertige Spiele wie *Galaga '88*, *Legendary Axe*, *Alien Crush*, *Space Harrier* und *Dragon Spirit*. „In meinen Augen führte das dazu, dass die PC Engine die einzige Konsole dieser Epoche war, die man haben musste.“

Die PC Engine lieferte nicht nur eine Auswahl unübertroffener Automatenkonvertierungen, sondern beschritt mit der Einführung der CD-ROM-Technologie neue

669

HuCard- und CD-ROM-Spiele erschienen in Japan für die PC Engine.



FÜR EINSTEIGER

Das braucht ihr, um die komplette PC-Engine-Spielebibliothek spielen zu können.

KARTE

- 2–20 Megabit Kapazität
- Regionalcode

HuCARD

HuCARD
280 SPIELE

- Laufen auf allen PC-Engine-Konsolen
- Ausgehend vom Artwork sind die Anschlussstifte oben

SUPER GRAFX

SUPERGRAFX
5 SPIELE

- Laufen nur auf SuperGrafx-Konsolen
- Ausgehend vom Artwork sind die Anschlussstifte unten



- Bis zu 650 Megabyte Kapazität
- Kein Regionalcode



CD-ROM²
120 SPIELE

- Laufen standardmäßig auf jedem PC Engine Duo und Super CD-ROM²
- System Card 1.0 oder höher werden für Original-CD-ROM²-Zusatz benötigt

»DIE PERSON BEI NEC SAGTE: „ALSO HABEN SIE DEN TEST VERFASST. ICH ÜBERLEGE WIRKLICH, EINEN AUFTRAGSKILLER AUF SIE ZU HETZEN!“«

TONY TAKOUSHI

Wege. Das war keinesfalls billig, aber wenn man den Ärger nicht scheute, konnte man die beste Heimkonvertierung des Capcom-Automaten *Street Fighter* spielen. *Bikkuri Man Daijikai* war für ein nicht japanisches Publikum eher fremd, aber die Masse an Sprache und CD-Audio zeigte die Möglichkeiten dieses Speichermediums.

Um das System vorzustellen, zog CVG einen berühmten Vergleich. „Ich dachte, es sei eine gute Idee, zu zeigen, wie klein sie war“, erinnert sich Rignall. Als Vergleichsgegenstand für ein Foto nutzte er deshalb eine Packung Skips, einen englischen Knabberartikel. „Erst durch dieses Foto begriffen die Leser, wie winzig die PC Engine wirklich war.“

Seit einem Jahr wurde nun über das Gerät berichtet. „Den Briefen nach zu urteilen, die wir erhielten, waren viele CVG-Leser sehr gespannt auf die PC Engine, was angesichts unserer enthusiastischen Berichte kein Wunder war“, rekapituliert Rignall. „Die meisten Leute wollten wissen, ab wann sie offiziell verkauft wird, wie teuer sie sein wird und welche Spiele veröffentlicht werden.“ NEC aber schwieg sich aus.



» [PC Engine] Spiele wie *Cosmic Fantasy 2* profitierten vom neuen Medium CD-ROM.

Doch dann passierte etwas für den damaligen Videospielemarkt Beispiellooses: Weil es die Nachfrage nach der PC Engine gab, aber kein Angebot, begannen Unternehmer, die Geräte direkt aus Japan zu importieren und zu verkaufen. Zeitschriften wurden mit Anzeigen von Importspielverkäufern überhäuft. Selbst mit dem Aufpreis, mit dem ein Import verbunden war, kostete die PC Engine nur etwa 200 Pfund – weniger als ein Atari ST und etwa die Hälfte eines Amiga 500. Das Angebot war natürlich nicht nur auf den britischen Markt beschränkt. Besonders geschickt ging die französische Firma Sodipeng (Société de

Distribution de la PC Engine) vor, eine Tochterfirma von Guillemot: Sie spendierte den importierten Konsolen eine französische Packung samt Handbuch und leistete sogar Garantie auf das Importgerät.

Einer der Käufer war Paul Weller, der heute die PC Engine Software Bible auf www.pceengine.co.uk anbietet. „Es war das erste Gerät, das sich wirklich wie ein Automat anfühlte. Ich hatte vorher ein ▶

20
MEGABIT

Eine 20-MBit-Card
(2,5 MByte Kapazität)
wurde für *Street Fighter II: Championship Edition*
genutzt – die nächstgrößere Karte fasste
1 MByte.

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

SUPER CD-ROM²

255 SPIELE

- Laufen standardmäßig auf jedem PC Engine Duo und Super CD-ROM²
- Super System Card 3.0 oder höher für Original-CD-ROM²-Zusatz benötigt



ARCADE CD-ROM²

11 SPIELE

- Arcade Card Duo auf jedem PC Engine Duo und Super CD-ROM² benötigt
- Arcade Card Pro für Original-CD-ROM²-Zusatz benötigt



LASERDISC

LD-ROM²

11 SPIELE

- Laufen nur auf Pioneer LaserActive mit PC-Engine-Erweiterungsmodul
- Benötigen High-Quality-Analogvideo
- Kein Regionalcode

GRÖSSE ZÄHLT

Die PC Engine ist ein süßes Stück Spielehardware – so steht sie im Vergleich zu anderer Hardware da:

PC ENGINE

Länge: 14 cm
Breite: 14 cm
Tiefe: 3,8 cm

NES CARTRIDGE

Länge: 13,3 cm
Breite: 12 cm
Tiefe: 2 cm

MEGA DRIVE

Länge: 28 cm
Breite: 21,2 cm
Tiefe: 7 cm

ATARI LYNX

Länge: 27,3 cm
Breite: 10,8 cm
Tiefe: 3,8 cm

XBOX CONTROL PAD

Länge: 12,7 cm
Breite: 16,5 cm
Tiefe: 7,6 cm

PS TV

Länge: 6,5 cm
Breite: 10,5 cm
Tiefe: 1,36 cm

» ICH HABE ES GELIEBT, DASS SIE OFFIZIELL NIE ERSCHIEN, DENN SO BEKAMEN WIR ALLE SPIELE IN REINSTER FORM.«

PAUL WELLER

► Sega Master System, das war großartig, aber die Limitierungen waren offensichtlich. Die PC Engine jedoch lief schnell und sanft mit einer Menge Sprites und umwerfendem Sound. Es war ein Wendepunkt in der Konsolengeschichte“, meint Weller. Das Design sei ebenfalls äußerst ansprechend gewesen, und weil die Spiele alle importiert werden mussten, umgab die PC Engine ein exotisches Flair.

NEC versuchte es währenddessen mit Abschreckung und annoncierte eine Warnung, dass die Konsolen ohne ihre Zustimmung verändert würden und das Unternehmen deshalb keine Garantie oder Reparaturen übernehme. Doch den Spielern war das egal. Sie interessierte nur die Verfügbarkeit.

Auch wenn NEC immer noch keinen Veröffentlichungstermin genannt hatte, existierte längst ein Plan für einen offiziellen Release. Nordamerika sollte zuerst in Angriff genommen werden. Die Entscheidung war sinnvoll, denn Nintendo hatte

3 HAUPTCHIPS
bilden die PC Engine –
der HuC6280A-CPU/
Soundgenerator,
die HuC6270-GPU und
der HuC6260-Video-
Encoder.



12

HuCard-kompatible PC-Engine-Laufwerke wurden in Japan veröffentlicht: PC Engine, PC Engine Shuttle, SuperGrafx, PC Engine Grafx, CoreGrafx II, PC Engine GT, PC Engine LT, PC Engine Duo, PC Engine Duo-R, Sharp X1 Twin, PC-KD863G Monitor, Pioneer Laseractive PAC-N1 Control Pack.

PC Engine

ORIGINAL-GRÖSSE

dort Videospielkonsolen bereits etabliert. Außerdem bildete der europäische Markt mit seinen verschiedenen Sprachen und Kundengruppen eine besondere Herausforderung. Doch es stellte sich als schlechter Schachzug heraus, den EU-Markt, der längst bereit für das System war, auszulassen. Die PC Engine wurde Ende 1989 in Nordamerika veröffentlicht – umgestaltet und umbenannt als TurboGrafx-16. Auch ein Haufen PAL-Einheiten, einfach nur TurboGrafx genannt, wurde hergestellt. Doch beim amerikanischen Publikum fiel das System durch. NEC verlor das Vertrauen in den Europa-Start und zog den Stecker.

Damit ging auch die Berichterstattung zurück. „Es war echt enttäuschend, als wir merkten, dass die Konsole niemals offiziell in Großbritannien veröffentlicht werden würde. Aber zu der Zeit hatten uns Mega Drive und Super Famicom erreicht – und beanspruchten den Löwenanteil unserer Aufmerksamkeit“, erinnert sich Rignall. „Wir hatten nicht das Interesse am PC Engine verloren, aber das Umfeld von SNES

und Mega Drive war beim Übergang in die 90er Jahre aufregender.“ Die CVG-Leser waren ebenfalls mehr an den neuen Konsolen von Sega und Nintendo interessiert, denn die würden immerhin irgendwann erscheinen. Im Oktober 1990 löste der Amstrad GX4000 die PC Engine auf dem CVG-Cover ab – er hatte ein offizielles Veröffentlichungsdatum, was auch Werbekunden mit sich brachte.

Als Importware lagen die PC-Engine-Spielepreise sehr hoch, erinnert sich Paul Weller. „Ich musste echt wählerisch sein und aufpassen, wofür ich mein Geld ausgab.“ Weil die Presse kaum noch über die PC Engine berichtete, suchten sich die Spieler alternative Informationsquellen. „Ich las japanische Magazine“, erwähnt Weller. „Und ich hatte das Glück, Freunde zu haben, die sich deutlich mehr Spiele leisten konnten als ich, sodass ich immer eine Auswahl neuer Titel spielen konnte.“

Die Nichtveröffentlichung einer namhaften Konsole in Europa war ein ungewöhnliches Hindernis. Doch der Importcharakter der Konsole erhöhte den Reiz für jene Spieler, die sie schon gekauft hatten. „Ich habe es geliebt, dass sie offiziell nie erschien, denn wir hatten alle Titel in ihrer reinsten Form – ohne Zensur, kitschige Namensänderungen oder schlimme Cover-Kunst“, sagt Weller. Er stand auf den Manga- und Anime-Stil. „Schibibin Man war eine meiner ersten Zufallsbekanntschaften,



» [PC Engine] *Bonk's Revenge* nutzte exzellente Cartoon-Animationen.

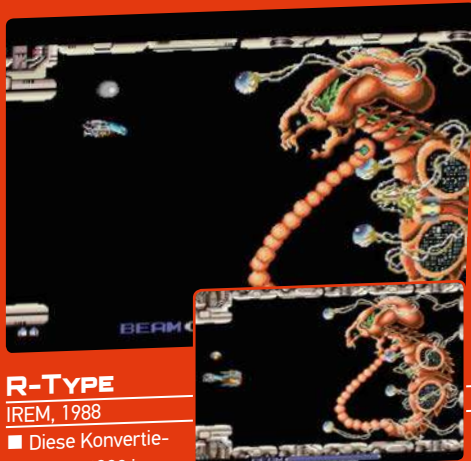
genau wie bei *City Hunter* war ich ein großer Fan des Comics.“

Anfang der 90er Jahre änderte sich der PC-Engine-Markt beträchtlich. Das Auftauchen des Super-CD-ROM²-Formats führte 1991 zum Untergang der HuCard-Veröffentlichungen. Das CD-Format brachte NEC einige Vorteile gegenüber dem äußerst beliebten Super Famicom. Paul Weller war damals begeistert: „Die PC Engine war immer auf den CD-Zusatz ausgelegt ▶



» Wir konnten nicht anders und mussten den Skips-Vergleich neu auflegen.

AUTOMATISCH PERFEKT?



R-TYPE
IREM, 1988

■ Diese Konvertierung war 1988 irre und ist auch heute noch beeindruckend. Auch wenn sie grafisch keine Eins-zu-eins-Kopie ist, fällt das nur im direkten Vergleich auf. Auch der Sound ist auf PC Engine minimal schwächer, da der Automat FM Sound nutzte.



GALAGA '88
NAMCO, 1988

■ Der Automat verwendete einen vertikal ausgerichteten Monitor, aber die PC-Engine-Version bleibt horizontal und erzeugt mit kleinen schwarzen Rändern ein quadratisches Spielfeld. Die Spielhallenversion hatte höher aufgelöste Sprites und bessere Schatten.



OUTRUN

NEC AVENUE, 1990

■ Die PC-Engine-Version von *OutRun* gilt als eine der besten frühen Spielhallen-Konvertierungen. Der Automat war ein Sprite-Monster mit überlegener Hardware. Die Konversion hat weniger Sprites und keine Skalierung. Im ersten Level fehlt das Meer auf der linken Seite der Straße. Dennoch eine bemerkenswerte Portierung!

24.800¥

Launchpreis für PC Engine (30.10.1987).

57.800¥

Launchpreis für CD-ROM²-System (4.12.1988).



► gewesen, er fühlte sich wie die natürliche Weiterentwicklung des Geräts an – ganz anders als das Mega-CD.“ Nachdem er Spiele wie *Wonderboy III: Monster Lair* und *Ys* gespielt hatte, kaufte er einem Freund dessen CD-Einheit ab und baute sich eine Bibliothek von CD-Spielen auf.

Zwar wurden auch einige großartige Automaten-Konvertierungen auf Silberscheibe veröffentlicht, darunter *Pomping World* und *Gradius II*. Doch die hohe Kapazität der CDs wurde mehr für digitale Comics, Rollenspiele und Adventures genutzt, die vor Animationen und Sprachausgabe strotzten. Weller fährt fort: „CD-basierte Spiele eröffneten eine neue Welt, und es war span-

nend, ein Teil davon zu sein. Es gab jetzt umwerfende visuelle Szenen im Anime-Stil, großartige Musik und genug Speicherplatz für unglaubliche Spiele. PC-Engine-Originale wie *Gate of Thunder* und *Winds of Thunder*, die *Cosmic-Fantasy*-Spiele und *Castlevania: Rondo of Blood* waren einfach fantastisch. Auch Rollenspiel-Konvertierungen wie *Might & Magic III* und *Dungeon Master* waren wie für CD-ROMs geschaffen. „Für mich war ein PC Engine ohne CD-Einheit nur ein halbes Gerät“, sagt Weller.

1994 wurde schließlich die Arcade-Card eingeführt, ein CD-ROM-Add-on, das der PC Engine zwei weitere Megabyte RAM spendierte – damals eine absurd hohe Menge. Nun waren Konvertierungen der besten Neo-Geo-Spiele möglich. Aber es belebte das System nicht so wie zuvor die Super CD-ROM², und es erschienen nur elf Arcade-CD-ROM²-Spiele.



Die PC Engine war berühmt für ihre Konvertierungen – hier ein paar denkwürdige Beispiele.



GOLDEN AXE RENOVATION, 1990

■ Die meisten Konvertierungen waren großartig, aber es gab auch Enttäuschungen wie dieses Spiel. CD-ROM-Besitzer bekamen gut arrangierte Musik und animierte Zwischensequenzen, die das Medium ausnutzten. Doch zähe Steuerung und lächerliche Grafik zerstörten alles.



FATAL FURY 2

HUDSON SOFT, 1994

■ Diese späte Konvertierung kommt überraschend nah an das Neo-Geo-Original heran. Die Sprites sind nicht so groß und skalieren nicht, der Hintergrund ist weniger detailliert. Dennoch ein besserer Port als die für Mega Drive und SNES – wenngleich er unverhältnismäßig teuer ist (da auf Arcade CD-ROM²).



24.800¥
Launchpreis für Super
System Card 3.0
(25.10.1991).

57.800¥
Launchpreis für Arcade
Card Pro (12.03.1994).

» MAN KANN MIT FUG UND RECHT BEHAUPTEN, DASS MIT DER PC ENGINE DER IMPORT VON SPIELEN BEGANN. «

JULIAN RIGNALL

Auch heute noch ist Paul Weller in der PC-Engine-Szene aktiv. Neben der Pflege seiner Website arbeitet er an Homebrew-Spielen, Fanzines und mehr. Die PC-Engine-Fahne zu hissen ist für ihn jedoch ein Liebesdienst. „Retro-Gaming ist dieser Tage groß, aber meist geht es um Nintendo hier und Sega da. Die PC Engine ist ein Außenseiter, und es macht Spaß, Leute für das Gerät zu begeistern“, beschreibt er seine Motivation.

Tony Takoushi erinnert sich immer noch an „Tempo, Farbe, Größe und exakte Konvertierungen“ und hat eine kilometerlange Liste von Lieblingsspielen, darunter *Gunhed* („Für alle Bullethell-Fans“), *Monster Lair* („fantastischer Soundtrack, einer der besten“) und *Son Son II* („Das brachte ich zu Jeff Minter und wir verkrochen uns zwei Tage lang, um zu spielen“).

Julian Rignall denkt gerne an die frühen Automatenkonvertierungen wie *Galaga '88*, *Dragon Spirit* und *R-Type I & II* zurück.

„Ich verbrachte auch viel Zeit damit, die beiden Flipperspiele, *Alien Crush* und *Devil Crash*, zu meistern. Beide sind hervorragend“, sagt er und zählt auch noch *Vigilante*, *Splatterhouse*, *Pac-Land* und *Side Arms* auf. „Und ich darf nicht *Legendary Axe* vergessen, ein klassisches Hüpfspiel mit fantastischer Musik.“

Es ist seltsam, über das Vermächtnis einer Konsole zu schreiben, die nie einen offiziellen Markt hatte. Aber die PC Engine hat dieses Vermächtnis trotz der Nichtveröffentlichung erzeugt. Takoushi ist sogar der Meinung, dass mit der PC Engine der Aufstieg der Importspiele im Vereinigten Königreich startete: „Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass mit der PC Engine alles begann, mit Mega Drive und SNES fortgesetzt wurde und zu abseitigen Systemen wie dem X68000 von Sharp führte“,



» [PC Engine] Jaz Rignall liebt *The Legend of Zelda*.

Dem stimmt Julian Rignall zu: „Wenn man sich die damaligen Grauiimport-Werbungen in den Zeitschriften anschaut, lag der Fokus auf der PC Engine. Wenn man ein Hardcore-Gamer mit Geld war, gab es kein cooler System als die PC Engine.“

Was die PC-Engine-Fans letztlich zum System trieb, war die Tatsache, dass sie immer nach den neuesten und besten Spielen strebten. Die PC Engine war für viele der Wendepunkt, an dem die Konsolen die Home Computer als aufregendste Spieleplattform überholten – und weder eine fremde Sprache noch hohe Kosten hielten die Import-Fans ab.



Außenreiter

BBC MICRO

Zwar hatten andere Heimcomputer die bessere Hardware, aber mit den richtigen Spielen machte das nichts aus – man denke nur an *Elite*, das sein Debüt auf dem BBC Micro feierte. Hier sind weitere Perlen.



» [BBC Micro] *Fortress* von Superior Software wurde 1988 veröffentlicht.



» [BBC Micro] Von Newman stammen zwei Spiele für den „Beeb“: *Fortress* und *Alien Swirl*.

FORTRESS

■ ENTWICKLER: PACE ■ JAHR: 1983

■ Der BBC Micro ist vor allem für seinen Einsatz in britischen Schulen bekannt. Die dürftige Hardware im Zusammenspiel mit einem hohen Kaufpreis verhinderten, dass das Gerät sich international durchsetzen konnte.

Es ist wenig verwunderlich, dass für den BBC Micro vor allem Text-Adventures, simple Puzzlespiele und langweilige Erziehungsprogramme entstanden. Doch es gibt auch einige richtig gute, aufwendig programmierte Titel. Auf dieser Liste steht – neben den üblichen Verdächtigen wie *Elite* oder *Atic Atac* – auch *Fortress*.

Der *Zaxxon*-Klon wurde von Matthew Newman entwickelt und von Pace veröffentlicht. Die Anleihen am Original sind deutlich zu sehen. Dass die Grafik weniger detailreich als bei Segas Klassiker ist, erstaunt zunächst einmal nicht, auch die Heimrechnerfassungen des Originals wurden einem „Downgrade“ unterzogen. Der

BBC Micro war aber noch etwas schwächer als seine Konkurrenz, im Micro A kamen lediglich 16 KB RAM zum Einsatz, in der B-Variante immerhin 32 KB. Verglichen mit den 64 KB eines C64 oder Atari 800XL ist dieser Wert jedoch schwach. Das merkt man dem Klon an.

Als wollte Newman den Umstand noch untermauern, *Zaxxon* kopiert zu haben, brachte er in bester Homebrew-Manier zahlreiche Plakatwände mit den Buchstaben „MAT“ unter. Wir nehmen an, dass es sich hierbei um sein Spielhallen-Kürzel handelt.

Sobald wir aber die Kontrolle über das kleine Flugzeug übernehmen, ist der fade Beigeschmack verflogen. Sei es wegen den verschiedenen Gegnertypen, dem flotten Spielablauf mit packenden Dogfights oder der smarten Einbindung der Flughöhe: *Fortress* schafft es, die geklauten Mechaniken sehr gut auf der schwächeren Hardware wiederzugeben.

ALTERNATIVEN

ZAXXON

ARCADE, 1982

■ Natürlich wird euch das Vorbild *Zaxxon* gefallen, wenn ihr *Fortress* mögt. Das Original ist zudem durchdachter, besser zu spielen und technisch stärker.



THUNDER BLADE

ARCADE, 1987

■ Die nächste logische Empfehlung nach *Fortress* oder *Zaxxon*: Ein weiterer Sega-Arcade-Klassiker, der die isometrische Ansicht gegen einen Mix aus Pseudo-3D- und Top-Down-Segmenten austauscht.



PAPERBOY

ARCADE, 1985

■ Ihr haltet das für eine ungewöhnliche Alternative? Doch *Paperboy* hat spielmechanisch etliche Überschneidungen mit Iso-Shootern, nämlich den Mix aus Tempo, Ausweichen und „feuern“.



BESONDERHEITEN

Amcom's ZAXXON

The terrific ten...

1	...	Amcom	...	10000
2	...	Mat Newman	...	9000
3	...	Sega	...	8000
4	...	Mat Newman	...	7000
5	...	Amcom	...	6000
6	...	Mat Newman	...	5000
7	...	Sega	...	4000
8	...	Mat Newman	...	3000
9	...	Amcom	...	2000
10	...	Mat Newman	...	1000

» [BBC Micro] In einer gehackten Version wurde jedes „Fortress“ durch „Zaxxon“ ersetzt.

Es gibt auch Kritikpunkte. So fehlen einige Bildschirmanzeigen, insbesondere ein Indikator, wie hoch wir aktuell fliegen. Speziell in hitzigen Situationen erschwert dieser Umstand das Spiel ungemein und führt zu unnötigen Kollisionen. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt es auch nicht. Trotz solcher Mängel überwiegen klar die Vorteile: Bei *Fortress* handelt es sich um eines der wenigen Spiele für den BBC Micro, die echtes Spielhallen-Flair aufkommen lassen.

REDUZIERTER GRAFIK

■ Der Grafikstil ist wegen der schwachen Hardware simpel, aber trotzdem ein Pluspunkt von *Fortress*.

GEDÄCHTNIS-SPIEL

■ Euer Instinkt hilft euch nicht immer: Ihr müsst die Wandhöhen im Gedächtnis haben.

BULLET HELL

■ Trotz der schwachen Technik bringt der BBC Micro erfreulich viele Projektile auf den Screen.

LUFT-BETÄNKUNG

■ Ihr müsst immer die Tankanzeige im Auge behalten und Spritsilos abschießen, um nicht abzustürzen.



CAVING

■ ENTWICKLER: UNBEKANNT ■ JAHR: 1984

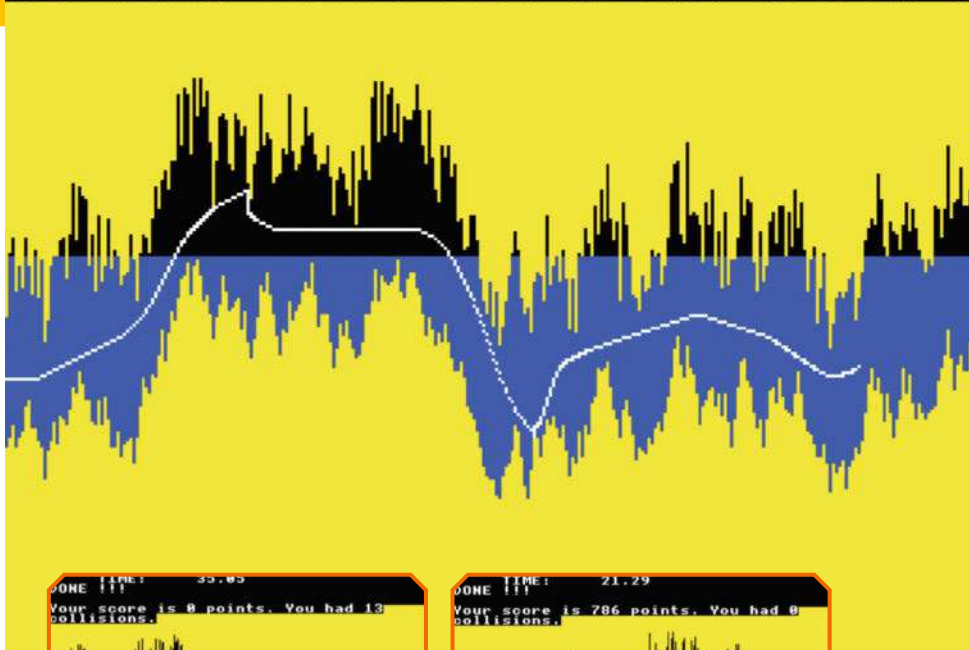
■ **Caving** wirkt wie ein hässliches Entlein. Trotzdem solltet ihr das optisch stark an Charlie Browns Hemd erinnernde Spiel nicht unterschätzen. Moderne Titel greifen in vielen Fällen auf alte Mechaniken zurück.

Besonders oft ist das im Mobile-Bereich der Fall. So ist *Crossy Road* ein aktuelles *Frogger*, *Candy Crush* basiert auf *Zoo Keeper* und *Flappy Bird* ist der geistige Nachfolger von *Caving*.

Schon alleine beim Frust- und Suchtpotenzial der beiden Titel tun sich frappierende Ähnlichkeiten auf: Von links nach rechts durch rasiermesserscharfe Zacken zu navigieren ist aber eine überaus nervenaufreibende Sache. Denn Raum für Fehler gibt es kaum. Die Levels werden zufallsgeneriert, das Spiel ist dabei aber schlau genug, euch immer genug Platz zu lassen. So ist es zwar stets schwer, aber nie unschaffbar.

Die Steuerung ist etwas ungewöhnlich, sich auf die verändernde Geschwindigkeit mit präzisen Eingaben einzustellen will gelernt sein. Dabei wird *Caving* niemals unfair – wenn ihr irgendwo aneckt, seid immer ihr selbst schuld. *Caving* ist so ein typisches „Eine Partie noch“-Spiel, und ehe ihr euch verseht, habt ihr mehrere Stunden damit verbracht. Meist machen nur wenige Pixel den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage aus, was einen erstaunlichen Suchtfaktor ergibt.

TIME: 19.49
YOU HAVE DROWNED!
New cave, repeat cave or end (N/R/E) ?



» [BBC Micro] Die Farbgebung von *Caving* erinnert an eine Biene.



» [BBC Micro] Eine klare Linie zeigt einen guten Lauf, Zickzack hingegen einen schlechten.

NOCH MEHR BBC-MICRO-SPIELE



» BATTLE PLANET

■ ENTWICKLER: ISP
■ JAHR: 1984

■ Enorm viele Spiele haben sich offiziell oder inoffiziell an Filmen orientiert, und neben üblen Machwerken gab es schon immer auch gelungene Umsetzungen. *Battle Planet* ist ein 3D-Shooter, der sich offensichtlich an der Todesstern-Szene aus *Star Wars – Episode 4* bedient – und Spaß macht.



» CYLON ATTACK

■ ENTWICKLER: A&F SOFTWARE
■ JAHR: 1983

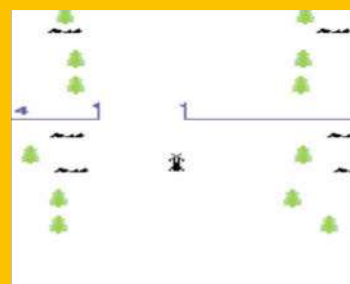
■ Anders als der nebenstehende Titel basiert *Cylon Attack* auf einer offiziellen Lizenz. Entfernt an *Kampfstern Galactica* erinnernd, ist eine grundsätzliche Interpretation von *Space Invaders* in 3D herausgekommen: Die menschenfressenden Cylon-Roboter greifen in ihren Raumbjörnen an, und ihr müsst sie vernichten.



» PIRATE

■ ENTWICKLER: CHALKSOFT
■ JAHR: 1983

■ Ein Mischung aus *Zork* und dem (viele Jahre später erschienenen) *Monkey Island* – na gut, das ist nun arg hochgegriffen. Dennoch war *Pirate* ein wichtiger Titel für den BBC Micro. Statt sich wie viele andere Text-Adventures im Fantasy-Szenario zu bewegen, sorgte es für eine frische Brise.



» DOWNHILL RACER

■ ENTWICKLER: MODEL B COMPUTING
■ JAHR: 1985

■ In der BBC-Micro-Spielebibliothek finden sich viele Umsetzungen von Klassikern wie *Castle Quest* oder *Paper Boy*. Allerdings fehlte *Horace Goes Skiing*. Diese Lücke konnte von einem selbst abzutippenden Magazin-Listing namens *Downhill Racer* geschlossen werden.

THE ALIEN FROM OUTER SPACE

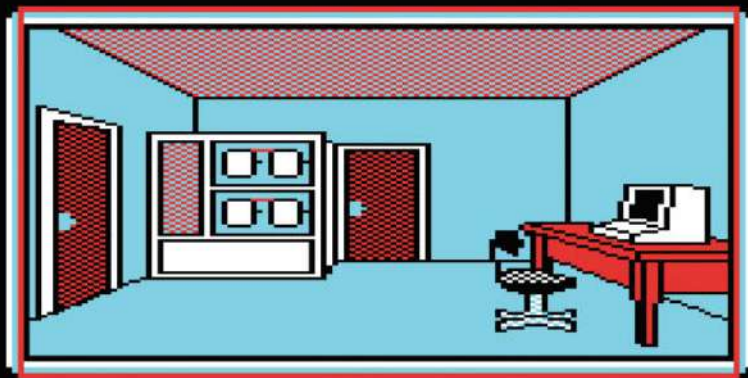
■ ENTWICKLER: INCENTIVE ■ JAHR: 1987

■ Ein Lieblings-Adventure auf dem BBC Micro auszuwählen – einer Plattform, die für dieses Genre bekannt ist – fällt wirklich schwer. Welches soll man da hervorheben? Aber manchmal reicht ein kleines Detail, um einen Titel besonders zu machen. So wie die Türen in *The Alien From Outer Space*.

Türen sind ein so kleiner Teil von großen Adventures, wir bewegen uns mit ihrer Hilfe lediglich von Raum zu Raum. In *The Alien From Outer Space* helfen sie jedoch aktiv dabei, dass wir uns nicht verlaufen. Wie? Indem sie, einmal geöffnet, auch offen bleiben. Also konkret in den Raumgrafiken, die sich wie bei vielen damaligen Adventures nach jedem Schritt neu aufbauen. Da könnt ihr fast auf das übliche Karopapier verzichten, um die Map mitzuzeichnen. Aber nur fast...

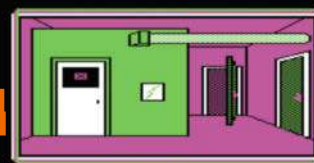
The Alien From Outer Space stammt von Andrew Pickford und erschien 1987. Es hat seine Frustrimente, der Parser kann gegen den von Infocom nicht mal dann bestehen, wenn sich Letzterer die rechte Hand auf den Rücken bindet. Aber seine Außerirdischen-Story war interessant genug, um uns nach dem richtigen Wort suchen zu lassen.

» Türen sind ein so kleiner Teil von großen Adventures.«



You are in the computer room. You can see a desk, a databank, a computer. There are exits north, south, west. Nigel Fox is here. What now?... KILL NIGEL FOX Be more specific What now?

» [BBC Micro] Das Gefühl klassischer SF wird gut eingefangen.



You are in the power room. You can see a screedriver, a hammer. There are exits east, south. What now?...

RETRO STINKER

» AUF WIEDERSEHEN, PET

■ ENTWICKLER: TYNESOFT ■ JAHR: 1984

■ Oz mauert unter den Augen von „Herr Eric Führer“ im „Stalag 13“? Das ist genauso verdreht, wie es sich anhört. Ein technisch und spielerisch abgrundtief schlechter Genremix – Finger weg!



» DRAIN MANIA

■ ENTWICKLER: ICON
■ JAHR: 1985

■ Wie bereits bei *Battle Planet* wollte Icon Software einen Titel mit bekanntem Vorbild, aber ohne offizielle Lizenz entwickeln. Diese schamlose Kopie von *Super Mario* klaut viele Eigenheiten der Vorlage, hat aber auch eigene Ideen – und ist faktisch eine kleine Hüpfspiel-Perle für den „Beeb“.



» LANDER

■ ENTWICKLER: PERSONAL COMPUTER NEWS ■ JAHR: 1984

■ *Lunar Lander* wurde 1982 veröffentlicht, gefolgt von einer Menge Titel, die das Prinzip kopierten. Ob Original oder Kopie, war nur schwer zu erkennen. Dieses Problem gab es bei der abzutippenden Listing-Version von *Personal Computer News* nicht, ihr habt ja so das Spiel schließlich selbst „programmiert“, hüstel...



» STAR MAZE II

■ ENTWICKLER: MASTERTRONIC
■ JAHR: 1984

■ Mastertronic war der Meister der Wühltsche in den 80er Jahren. Auf dem BBC Micro ist das Studio etwas unterrepräsentiert, aber immerhin veröffentlichte es *Star Maze II*. Darin müsst ihr aus einem Zufalls-Labyrinth entkommen, gestützt von einer Anzeige, die euch die Distanz zum Ausgang verrät.



» SUPER GOLF

■ ENTWICKLER: SQUIRREL SOFT
■ JAHR: 1982

■ Golf Titel hatten viele Jahre lang den Ruf, mehr trockene Simulation als Spiel zu sein, mit langsamen Abläufen und langwierigen Berechnungen. *Super Golf*, das entgegen dem damaligen Top-Down-Trend aus einer seitlichen Perspektive gespielt wurde, ist da deutlich spaßiger.

Neutopia

LINKS „KLEINER“ BRUDER.



» PUBLISHER: HUDSON SOFT COMPANY, LTD.

» ERSCHIENEN: 1989

» HARDWARE: TURBOGRAFX-16

Von Michael Hengst

1986 schrieben die Designer Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka mit dem Action-Adventure *The Legend of Zelda* Games-Geschichte und legten den Grundstein für eine der beliebtesten Spieleserien aller Zeiten. Allein das Original verkaufte rund 6,5 Millionen Einheiten. Das weckte natürlich beim weniger erfolgreichen Mitbewerber Begehrlichkeiten.

1991 veröffentlichte Erzurivale Sega *Golden Axe Warrior*, das sich am Original schadlos hält. 1994 kam dann, ebenfalls von Sega, *Crusaders of the Centy*, ein *A Link to the Past*-Klon. Auch Boutique-Entwickler/Publisher Hudson Soft (*Bomberman*) versuchte sich an einem Ableger, und so erschien bereits 1989 die 3 MBit große Hu-Card *Neutopia* für PC-Engine/TurboGrafx-16.

Schon mein Kollege Martin Gaksch bemerkte im *Neutopia*-Test in der *Power Play* 2/1990, dass man Unterschiede zwischen *The Legend of Zelda* und *Neutopia* mit einem Elektronenmikroskop suchen müsse. Natürlich gibt es bei Hudson keinen Link, keinen Ganondorf und keine Prinzessin Zelda. Aber spielerisch sind beide Titel eineiige Zwillinge. Hier wie dort macht sich der Spieler auf die digitalen Socken, um mit Schwert, Schild und Bomben sowie zahlreichen Extras acht Labyrinth nebst Bossen zu erforschen, um am Ende einen finsternen Oberbösewicht zu erledigen.

Wie im Vorbild begegnen mir in den Labyrinth Karten, Schlüssel, ein Kompass und zahlreiche Verschiebe-Puzzles, die ich mit Kombinationsgabe löse. Ich finde versteckte Gänge und Räume, die freigesprengt werden müssen. Dazu gibt's jede Menge Extras, die sich im Grunde nur optisch vom Vorbild unterscheiden: Statt Herzen gibt es kleine Quadrate, aus den Zelda-Rupees werden Goldmünzen. Allerdings hat *Neutopia* in Sachen Grafik und vor allem Sound die Nase deutlich vorn und kann durch technische Finesse punkten.

Das größte Problem für Spieler anno 1989: Der erste Release von *Neutopia* war noch auf Japanisch (wie das Testmuster der *Power Play*) – wobei eingefleischte Kenner des Originals dank der großen Ähnlichkeit zu *The Legend of Zelda* spielerisch wenig Probleme hatten. Erst ein Jahr später erschien eine lokalisierte US-Version. Ein weiteres Problem war das umständliche Speichersystem. Statt, wie bei Nintendos Vorbild, dem Modul eine Batterie zu spendieren, quälte uns Hudson mit einem 24-stelligen Passwort. Nur wer den separat erhältlichen Backup-Booster sein Eigen nannte, war fein raus.

Trotz Sprachbarriere und Backup-Terror: *Neutopia* ist auch heute noch vorzüglich spielbar und verwöhnt mit solider Optik und tollem Sound. Es bekam 1991 einen offiziellen Nachfolger, der das Original-Konzept praktisch eins zu eins übernahm und um einige Komfortfunktionen ergänzte, darunter echte 8-Wege-Navigation.

Übrigens: Als späte moralische Gerechtigkeit gibt es für Nintendos Virtuelle Konsole sowohl *Neutopia* als auch *Neutopia II* als Download. Die Klone mehrten heute also den Reichtum Nintendos... ★



» RETRO-REVIVAL

GOLD X

40

BOMB X

4

LIFE



MAKING OF

STAR PAWS

Die Anfänge von *Star Paws* lagen lange Zeit im Dunkeln. Retro Gamer knipst das Licht an – zusammen mit den Entwicklern John Darnell und Ste Cork.

Als wir ansetzen, *Star Paws*-Entwickler John Darnell zu der Entstehungsgeschichte des C64-Spiels zu befragen, fällt er uns bald ins Wort: „Jaja, der berühmte Matthew Smith entwickelte das Spiel und ich habe es nur adaptiert und *Star Paws* daraus gemacht. Demnächst glaube ich noch selbst an diese Geschichte! Die Wahrheit sieht etwas anders aus ...“

Und diese Wahrheit ist laut John folgende: Anfang der 80er Jahre nahm er eher zufällig an einem Programmierkurs teil und stieß so zu Software Projects. „Ich hatte davor nie ein Computerspiel gespielt, geschweige denn eines programmiert! Sie gaben mir einen Schreibtisch und einen C64 und sagten ‚Schreib ein Spiel‘. Das tat ich, so entstand *Sleepwalker*.“ In diesem 8-Bit-Titel musste man einen Schlafwandler heil zurück in sein Bett bugsieren.

Nachdem John die C64-Umsetzung von *Dragon's Lair* und auch den Nachfolger *Dragon's Lair II: Escape From Singe's Castle* übernommen hatte, suchte er nach einem neuen Projekt. Er erinnert sich: „Ich habe damals viele Cartoons mit meiner Tochter angesehen. Ich habe Alan Maton deshalb ein *Roadrunner*-Spiel vorgeschlagen, und das fand er gut.



» Der durchgeknallte Humor kam aus Cartoons wie *Tom & Jerry* oder *Roadrunner*.«

JOHN DARNELL



» [C64] Manchmal schießen die Greifen zurück.

Ich sollte direkt anfangen und er wollte sich um die Lizenz kümmern.“ Matthew Smith war damals noch nicht involviert. John begann die Entwicklung mit zwei Grafikern, Martin McDonald und Nicole Baikloff.

Bei Software Projects hatte John sein Büro neben dem von Matthew Smith. Das fand John sehr motivierend: „Unser *Roadrunner*-Spiel hatte damals gerade mal einen funktionierenden Screen. Sie baten Matthew, die Spectrum-Umsetzung zu übernehmen. Er war ein Genie! Nach kürzester Zeit hatte er einen hübschen Screen mit dem *Looney Tunes*-Spruch „That's all Folks“ fertig. Unser Screen scrollte durch die Wüste, Matthew bastelte einen mit *Roadrunner* in einem Canyon. Im Prinzip handelte es sich um zwei unterschiedliche Spiele, die parallel entwickelt wurden. Aus Matthews Version ist meines Wissens aber nichts geworden.“



STAR PAWS KOMPAKT

■ John Darnell wollte ein *Roadrunner*-Spiel entwickeln, aber Software Projects bekam keine Lizenz dafür. Eine neue Story musste her, und so entstand *Star Paws* mit Captain Rover Pawstrong in der Hauptrolle. Trotz des günstigen Preises wurde die Jagd nach den Weltraum-Greifen kein Erfolg.

Dann kam ein schwerer Rückschlag: U.S. Gold hatte sich die *Roadrunner*-Lizenz gesichert und arbeitete an einer Umsetzung des Atari-Spielautomaten. „Wir hatten zu diesem Zeitpunkt zwei komplette Szenen fertig. Daher schlug ich vor, dass wir die Aufmachung ändern und uns eine neue Handlung überlegen, anstatt die ganze Arbeit in den Papierkorb wandern zu lassen“, erklärt John. Aus Wile E. Coyote wurde mit einem Raumanzug Captain Rover Pawstrong. Und aus dem *Roadrunner* wurde der „Tasty Space Griffin“, der leckere Weltraumgreif. „Wir verlegten das Setting in den Weltraum und so entstand *Star Paws*. Matthew hatte mit all dem nichts zu tun“, schwört John.

Die bewusstseinsverweiternde Story: Weltraumpiraten züchten schmackhafte Greifenvögel, die gleichzeitig als Zahlungsmittel dienen, auf einem weit entfernten Mond. Ihr sinister Plan: Durch eine Überschwemmung des Marktes wollen sie das intergalaktische Währungssystem

destabilisieren. Durch einen Fehler im Telex wird statt Neil Armstrong der tapfere Captain Rover Pawstrong zu Hilfe gerufen. Insgesamt 20 Vögel gilt es zu fangen. Für jeden gefangenen Greifen liefert ein UFO ein neues Gadget ab.

Wie kommt man auf solche Ideen? „Der durchgeknallte Humor zog viel Inspiration aus Cartoonklassikern wie *Tom & Jerry* oder *Roadrunner*, aber auch aus Filmvorlagen wie Laurel & Hardy und Buster Keaton“, verrät John. Die Gemeinsamkeit aller Vorlagen: Ein vermeintlich überlegener Charakter wird immer ►

» [ZX Spectrum] Rover kann seine Ähnlichkeit zu Wile E. Coyote nicht leugnen.



SEITENSPRÜNGE



COMMODORE 64

■ Das Original ist gleichzeitig auch die beste Version. Das exzellente Parallax-Scrolling und die ausgezeichnete Musik von Rob Hubbard treiben den Spieler voran. Über vereinzelte Grafikfehler sehen wir gerne hinweg.



ZX SPECTRUM

■ Auch die Spectrum-Umsetzung von Ste Cork ist sehr gelungen. Große Sprites und geschmeidiges Scrolling beeindruckten die ZX-Gemeinde. Auf dem Spectrum 128 gab es außerdem Tim Follins glänzende Umsetzung der Musik.



SCHNEIDER CPC

■ Diese Version wurde zwar beworben, erblickte aber nie das Licht der Welt. Ste Cork wäre nach der guten Spectrum-Umsetzung der Wunsch kandidat für die Programmierung gewesen, hatte Software Projects aber gerade verlassen.

SPIELE IN NEUER VERPACKUNG

Auch andere Games haben eine Namens- und teils auch Inhaltsänderung verpasst bekommen.



PUYO PUYO → KIRBY'S AVALANCHE

SNES

■ Dieses Spiel wurde sogar zweimal neu verpackt – als *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* für das Mega Drive und als *Kirby's Ghost Trap* für das SNES. Später wurde die Serie unter ihrem eigenen Namen weltweit vermarktet. Mehr dazu im *Puyo Puyo*-Artikel in Ausgabe 1/2018.



ELEVATOR ACTION EX → DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE

GAME BOY COLOR

■ Der *Elevator Action*-Nachfolger erschien nur in Japan und Europa. In Amerika verlegte man ihn kurzerhand ins Universum von *Dexter's Laboratory*. Der Cartoonheld kämpft in *Robot Rampage* gegen wild gewordene Roboter.



MAGICAL HAT FLYING TURBO ADVENTURE → DECAP ATTACK

MEGA DRIVE

■ Das Spiel basiert auf der Anime-Serie *Magical Hat*, doch Entwickler Vic Tokai hatte keine weltweite Lizenz. Also wurde das Spiel überarbeitet und erschien in den USA und Europa als *Decap Attack*.

AUS DEM TIEFSCHLAF ERWECKT

Wie John Darnells Langeweile uns ein neues *Sleepwalker* beschert hat.

30 Jahre, nachdem John Darnell *Sleepwalker* programmiert hatte, entschied er sich zu einem Remake. Wieso? Die verblüffende Antwort: „Anfang 2016 hatte ich einen Leistenbruch und konnte nicht arbeiten. Ich war nach kürzester Zeit sehr, sehr gelangweilt.“ Also machte John sich aus Langeweile an eine neue Version von *Sleepwalker*. „Das Original war keine schlechte Idee, aber es sah aus und spielte sich wie ein erster Versuch – was es ja auch war.“

In das Remake ließ John seine ganze seit damals gewonnene Erfahrung einfließen. „Die grundlegende Idee, dass man einen Schlafwandler finden und ins Bett zurückbringen muss, ist noch die gleiche. Dieses Mal spielt man einen Sicherheitsmann in einem Vergnügungspark, dessen Teddybär schlafwandelt.“

Unterstützt wurde John bei der Entwicklung von seiner Frau Glenys. Trevor Storey und Carl Mason halfen bei der Grafik und Joachim Wijnhoven bei der Musik, den Vertrieb übernimmt Psytronik Software (www.psytronik.net).

„Jetzt ist das Spiel fast fertig und ich bin froh, dass ich das Spielmachen nicht verlernt habe“, freut sich John auf den Release. Das Spiel wird als *Bear Beware* auf Computer und mobilen Geräten veröffentlicht und eventuell auch auf der Switch.

► wieder von einem vermeintlich unterlegenen überlistet und verspottet. John fährt fort: „Bei den Gadgets haben wir uns stark an den ACME-Lieferungen an Wile E. Coyote orientiert.“ In manchen Kisten versteckte sich sogar ein Bonuslevel, bei dem der Spieler ein Bild von Rover zusammenpuzzeln musste. „Die Idee hatte ich aus *Split Personalities*, und da wir noch etwas Speicher übrig hatten, war das eine schöne Auflockerung für den Spieler.“

Auch technisch wird in *Star Paws* einiges geboten. Die C64-Version beeindruckt mit ihrem sauberen Parallax-Scrolling. John referiert stolz: „Wir hatten vier Scrolling-Ebenen, nämlich die Steine im Vordergrund, die ‚Straße‘, die Berge und den Hintergrund mit Sternen. Damit alles gleichmäßig scrollt, musste jede Ebene in einer anderen Geschwin-

digkeit bewegt werden. Das Ganze hing wiederum vom Tempo des Rovers ab. Wir versuchten, die Berechnung einfach zu halten, es konnte sich pro Frame immer nur ein ganzer Pixel bewegen. Da steckt viel Ausprobieren dahinter, und weniger Mathematik. Meine Devise bei Spielen war immer: Wenn es richtig aussieht, dann ist es auch richtig!“

Als wir ihn zu der Musik von Rob Hubbard befragen, gerät John ins Schwärmen: „Rob hat die C64-Musik revolutioniert! Er vereinte herausragende Musik- und Programmierfähigkeiten und holte Klänge aus dem C64 wie niemand zuvor. Wir hatten bei *Dragon's Lair II* bereits zusammengearbeitet und es stand für mich außer Frage, dass ich Rob auch für *Star Paws* haben wollte. Ich liebe seinen Sound!“



FAKTEN

- » ENTWICKLER: Software Projects
- » PUBLISHER: Inhouse
- » ERSCHIENEN: 1987
- » PLATTFORM: C64, ZX Spectrum
- » GENRE: Hüpfspiel

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

HYSTERIA

SYSTEM: C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1987

DRAGON'S LAIR

SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

JET SET WILLY

SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1984



» [ZX Spectrum]
Auch die ZX-Version bietet geschmeidiges Scrolling.



RANMA 1/2: CHOUNAI GEKITOHEN → STREET COMBAT

SNES

■ Das erste *Ranma 1/2*-Spiel wurde für den amerikanischen Markt drastisch verändert, Cyborgs ersetzten die originalen Manga-Figuren. Es erhielt schlechte Kritiken, die folgenden *Ranma*-Spiele wurden unverändert in die USA gebracht.



» [C64] Das Mutterschiff sammelt den leckeren „Space Griffin“ ein.

Doch was nützt das beste Spiel ohne passenden Vertrieb? Software Projects warfen die Kassette in England zum Kampfpfeis von 5,99 Pfund auf den Markt, der Normalpreis lag damals bei 9,99 Pfund. In Deutschland waren etwa 22 Mark für die Kassette zu bezahlen, die Diskettenversion lag bei 36 Mark. Den günstigen Preis schlug man laut John an, da sich sonst die Verkäufe – ohne eine berühmte Lizenz – in Grenzen gehalten hätten.

US. Gold war damals der größte Spielevertrieb in England, entwickelte aber auch selbst Spiele. Der Publisher stand also in direkter Konkurrenz zu seinen eigenen Zulieferern.“ Mit diesem Umstand begründet John das kommerzielle Scheitern seines Spiels. „Software Projects lud zum Release von *Star Paws* alle



» [C64] Im Bonuslevel wird ein Bild von Rover gepuzzelt.

wichtigen Akteure nach Liverpool ein, darunter auch den Vorstand von U.S. Gold. Ich fragte ihn persönlich nach seiner Meinung zum Spiel, seine Antwort war ziemlich schmallippig: „Es erinnert mich an etwas.“ Ein paar Tage später habe ich erfahren, dass sie ganze zehn Exemplare geordert hatten.

Das war nur logisch: Warum sollten sie ein besseres Spiel als ihr eigenes *Roadrunner*-Spiel auf den Markt bringen? Schließlich hatten sie in ihren Lizenztitel viel Geld gesteckt! Und dann hätten sie sich bei *Star Paws* auch noch mit einer kleineren Marge zufriedengeben müssen, wegen des günstigen Preises.“ John ist sich sicher: Hätte Software Projects die *Roadrunner*-Lizenz bekommen, wäre alles ganz anders gelaufen.

Die Wertungen der Magazine waren oft äußerst positiv, in England wie in Deutschland. Manfred Kleimann vergab in der ASM 10/87 satte elf von zwölf Punkten und lobte „so ziemlich alles“. Von der Cover-Gestaltung über die Technik bis zur Musik passte so ziemlich alles. Für Raubkopierer hatte sich John noch etwas Besonderes überlegt. „Die Cracker haben meinen Kopierschutz nicht erkannt; das Spiel stockt im

» Ich bin immer noch stolz und sehe *Star Paws* als Höhepunkt meiner Arbeit. «

JOHN DARNELL

Fall einer illegalen Kopie nach ein paar Minuten. Ich habe dazu extra einen sich selbst verändernden Code implementiert.“

Wir sprachen auch noch mit Ste Cork, der für die gelungene Spectrum-Umsetzung verantwortlich zeichnet. Wie entstand die ZX-Version? Wie ist ihm das saubere Scrolling gelungen? „Sie haben mir nur ein C64-Exemplar gegeben und gesagt: ‚Portiere das‘“, schmunzelt er. „Für das Scrolling war etwas Raffinesse nötig. Ich nutzte zuerst die eingebauten Scrollfunktionen – und ab einer gewissen Geschwindigkeit stellte ich auf Charakter-Scrolling um. Das fiel nicht auf, sparte aber eine Menge Rechenzeit.“ Die Hubbard-Melodien setzte Hausmusiker Tim Follins sehr detailgetreu um. „Die Musik lag auf einem der neuen Speicherchips, die der Spectrum 128 hatte. Auf dem alten ZX Spectrum blieb *Star Paws* ohne Musik“, bedauert Ste.

Auch die Umsetzung erhielt gute Kritiken. Doch Ste ist in der Rückschau selbstkritisch: „Meine Umsetzung war etwas zu technisch. Mir gefielen die vertikale Steuerung und die Kollisionsabfrage nicht besonders, aber ich habe mich strikt an die Vorlage gehalten. Doch es hat mir Spaß gemacht, das alles aus dem Spectrum herauszuholen.“

Und der Entwickler selbst? John Darnell steht nach wie vor zu seinem Werk: „Ich war und bin immer noch extrem stolz auf *Star Paws*. Ich sehe es als Höhepunkt meiner Arbeit in den 80er Jahren. Die guten Kritiken unterstreichen das.“ Am meisten aber freute sich John über eine ganz bestimmte Wertschätzung: „Als ich einmal das Spiel gerade ausprobierte, kam Matthew von nebenan rein und schaute mir ein paar Minuten zu. Dann sagte er: ‚Verdammt gute Arbeit, John!‘ Aus seinem Mund war das für mich das schönste Kompliment!“



ROB ZDYBEL

Rob Zdybel schloss sich Ende der 70er Jahre Atari an und erlebte eine Berg- und Talfahrt. Mit **Retro Gamer** redet er übers Programmieren, Feiern und goldene Toiletten-Armaturen.

Nur wenige Leute blieben länger bei Atari als Rob Zdybel. Als er 1979 zur Firma stieß, nahm der 2600 gerade Fahrt auf und hob kurze Zeit später mit der Veröffentlichung von *Space Invaders* ab. Rob erlebte die Party und den Kater, war Zeuge des phänomenalen Erfolgs und des endgültigen Untergangs. Er entwickelte Spiele für beinahe die komplette Hardware-Palette von Atari. Er ist schonungslos ehrlich darüber, was bei Atari falsch lief und was großartig war. „Die Arbeit hat so viel Spaß gemacht wie das Feiern. Es war eine schöne Zeit.“

RG: In der exzellenten Dokumentation *Once Upon Atari* beschreibst dich dein alter Kollege Rob Fulop als „zornigsten Mann, den er je getroffen hat.“ Wirst du uns während des Interviews anschreien?

RZ: Ich weiß echt nicht, wo das herkommt. Ich bin ein sanfter Kerl. Vielleicht war ich sauer auf ihn, weil er die Firma verließ, um Imagic zu gründen – und mich nicht mitgenommen hat. Ich bin sehr geradeheraus, sage offen meine Meinung. Vielleicht wird das als Zorn ausgelegt.

RG: Die obligatorische Frage an ehemalige Atari-Mitarbeiter: Wie viel Zeit hast du im berühmten Whirlpool verbracht?

RZ: Ich war nicht so der Whirlpool-Typ, sondern eher bei den MRB-Treffen.

RG: Den was?

RZ: Dem „Marijuana Review Board“. Wenn jemand eine Party feiern wollte, bat er die Sekretärin Pam, ein MRB über die Sprechanlage anzukündigen. Das war der Code für „Es gibt eine Gras-Party auf dem Dach!“ Auch auf der Frauentoilette wurde viel geraucht, am Ende sogar in den Büros. Tod [Fry, Programmierer von *Pac-Man*, Anm. d. Red.] und ich qualmten pausenlos unser Büro voll. Weil die Decken offen waren, zog es durchs ganze Gebäude.

RG: Ein Wunder, dass ihr die Arbeit geschafft habt!

RZ: Die Arbeit hat genauso viel Spaß gemacht hat wie das Feiern. Am Wochenende waren so viele Leute da, du hast noch nicht mal einen Parkplatz bekommen. Wir waren stolz auf das, was wir taten, denn es war gar nicht so einfach, den 2600 das tun zu lassen, was man wollte.

RG: Hattest du Erfahrung mit Computern, bevor du bei Atari angefangen hast?

RZ: Ich hatte an der Universität von Kalifornien Ingenieurwesen als Hauptfach, der

Kurs hatte einen großen praktischen Anteil. Meinen ersten Job mit Computerbezug hatte ich bei der Marine. Ich hatte eine „Streng geheim“-Freigabe! Wir nutzten ein 8080-System, das damals echt sexy war. Acht Bits! Das war 1977, die meisten Prozessoren hatten damals ein oder vier Bits.

RG: Hast du auch gespielt?

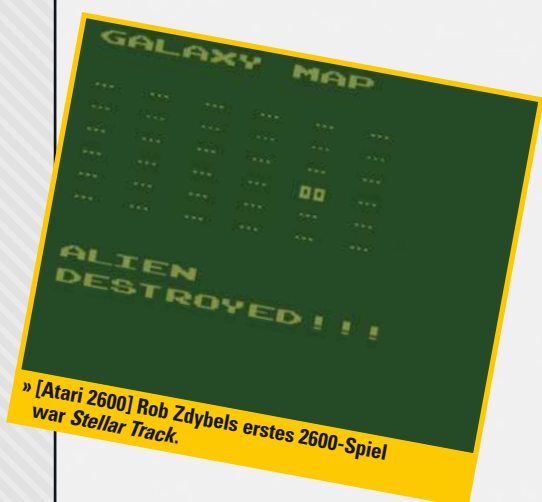
RZ: Es gab eine Menge Spiele in der Lawrence Hall of Science, die über dem Campus lag. Auf einem Großrechner liefen *Adventure*, *Hunt the Wumpus* und ein Spiel, in dem man das Raumschiff Enterprise kommandierte.

RG: Eine vereinfachte Version davon war dein erster 2600-Titel, *Stellar Track*. Durftest du entwickeln, was du wolltest?

RZ: Als ich 1979 bei „Old Atari“ anfang, wie ich es nenne, war das ein ungewöhnlicher Arbeitgeber, einer der besten, die es gab. Beim Eintritt ins 2600-Land zeigten sie dir dein Büro, die Entwicklungslabore und drückten dir eine Anleitung in die Hand. Dann sagten sie: „Mach ein Spiel, viel Spaß!“ Sie waren selbst damit beschäftigt, Spiele zu entwickeln. Es war ein sehr technikgetriebenes Unternehmen.

RG: Du hast dich für ein rundenbasiertes *Star Trek*-Taktikspiel entschieden, das fast nur Text nutzte. Hat es dich nicht gereizt, einen *Space Invaders*-Klon zu entwickeln?

RZ: *Space Invaders* war verdammt brilliant. Programmierer Rick Maurer war ein Genie. Aber es gab mehr im 2600-Land. Die Hardware war eigentlich nur dafür gedacht, *Tank* zu spielen. Aber wir machten Dinge, mit denen niemand gerechnet hatte. Wie etwa Brad Stewart, der *Asteroids* erschuf und *Code Breaker*. Das machte er nur, um das Morsealphabet für seine Amateurfunken-Lizenz zu lernen. Aber daraus wurde ein Produkt, das sich verkaufte – wie alles, was wir anboten.



» [Atari 2600] Rob Zdybels erstes 2600-Spiel war *Stellar Track*.

AUF DEM SOFA MIT ... ROB ZDYBEL

» Es war gar nicht so einfach, dass der 2600 machte, was man wollte. «

ROB ZDYBEL



» Rob Zdybel (r.) und Pac-Man-Programmierer Tod Frye.





ZEITSTRAHL

- **STELLAR TRACK** [2600] 1981
- **REALSPORTS FOOTBALL** [2600] 1982
- **MISSILE COMMAND** [400/800/5200] 1982
- **PIGS IN SPACE STARRING MISS PIGGY** [2600] 1983
- **STAR RAIDERS** [ST] 1986
- **BUG HUNT** [400/800/XE] 1987
- **WARBIRDS** [LYNX] 1991
- **HOVER STRIKE** [JAGUAR] 1995
- **BATTLETANX** [N64] 1998
- **BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT** [N64] 1999
- **WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS** [PS2] 2000
- **DIE SIMS 2** [DIVERSE] 2005
- **DIE SIMPSONS – DAS SPIEL** [DIVERSE] 2007
- **SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS** [DIVERSE] 2008

► **RG:** Das ist auf jeden Fall eine interessante Art zu entscheiden, wie man Spiele macht...

RZ: Nicht nur die Techniker waren verrückt. Wade Tuma ließ mich an der 850-Schnittstellenbox arbeiten, weil er ein Gerät wollte, mit dem er seine Modelleisenbahn steuern konnte. Deshalb gibt es die ganzen Anschlüsse. So funktionierte die Firma. Die Leute machten jeden Mist, wenn es ihnen nutzte.

RG: Hast du genauso gerne an Hardware gearbeitet wie an Spielen?

RZ: Damals gingen die Arbeiten an Hardware und Software Hand in Hand. Jedes Team hatte einen Hardware-Typen, der die Geräte an die Software anpasste. Jetzt nutze ich Unity – Gott möge die Entwickler segnen!

Aber ich hasse es, mit anderer Leute Software zu arbeiten.

RG: Dein nächstes 2600-Spiel war *RealSports Football*.

RZ: Ich sollte eine Grafik erstellen, die ein Footballspiel auf dem 2600 zeigte. Sie wollten 22 Spieler auf diesem Bild. Hätten sie sich bewegen sollen, wäre das unmöglich gewesen, was ich meiner Chefin auch sagte. Als sie dem Vorstand davon erzählte, sagte der: „Wir lieben es! Wir wollen dieses Footballspiel!“

RG: Obwohl du in Wahrheit nie 22 Spieler auf dem Screen hastest: Warst du trotzdem zufrieden?

RZ: Ich wollte einfach nur *Atari Football* übertreffen, das im Büro „Flying Frog Football“ genannt wurde, weil es eine so schlechte Grafik hatte. Es sah aus wie ein überfahrenes Tier.

RG: Und dann waren die Tage vorbei, an denen du selbst entscheiden durftest, welches Spiel du machst, weil das Marketing das übernahm.

RZ: Eine Menge Leute gingen, weil das Marketing sie ankotzte. Ich erinnere mich daran, dass ich ein Spiel zur Luftschlacht um England vorschlug, weil ich Kriegsspiele liebte. Das Marketing hat diese Idee torpediert. Keine zwei Wochen später brachte Intellivision *B-17 Bomber* raus. Sofort wurde ein Meeting einberufen, in dem die Marketing-Idioten von mir ein *B-17*-Spiel haben wollten.

RG: Das muss sehr frustrierend gewesen sein.

RZ: Ich sagte: „Leute, ihr habt absolut keine Ahnung. Wenn ich euch ein funkelnendes Feuerwehrauto beschreibe, erzählt ihr mir,



» [Atari 2600] Vor Madden gab es *RealSports Football*.



GIB MIR FÜNF

Das Beste aus Rob Zdybels Schaffen.



MISSILE COMMAND 1981

■ Zdybel portierte den einflussreichen Automaten auf Atari 800 und 5200. Beides waren vorbildliche Arbeiten, besonders die Heimcomputer-Version, die den Trackball unterstützt. Damit wird der Kampf gegen die nukleare Zerstörung noch besser bedienbar.



REALSPORTS FOOTBALL 1982

■ Großes Lob für Zdybel, der trotz der Beschränkungen des 2600 einen Mannschaftssport ordentlich darstellte. Eine spaßige, wenn auch vereinfachte Version von American Football – sogar mit einigen taktischen Optionen.



PIGS IN SPACE 1983

■ Was sich wie eine schreckliche Adaption der Muppets anhörte, entpuppte sich als interessante Genremischung: *Gonzo* trifft auf *Space Invaders*, es folgen eine gemütliche *River Raid*-Variante und ein *Frogger*-Klon mit Miss Piggy. Seltsam, aber gut.



WARBIRDS 1991

■ Zdybels bestes Werk – das findet nicht nur er selbst. Die spannenden Luftschlachten im Ersten Weltkrieg sind ein technischer Triumph, besonders im lokalen Netzwerk mit anderen Lynx-Besitzern. Einer der besten Exklusivtitel für den Handheld!



BATTLETANX 1998

■ Am Ende seiner Karriere war Zdybel an großen Marken beteiligt. Dieser unbekannte N64-Titel ist einen Blick wert, wenn ihr auf gigantische Explosionen und Riesengegnetzel steht. Unübertroffen, wenn man es mit Freunden spielt. Oder Feinden.

»Wir waren die Goldknaben, die Zauberer. Wir waren diejenigen, die die Spiele machten.«

ROB ZDYBEL

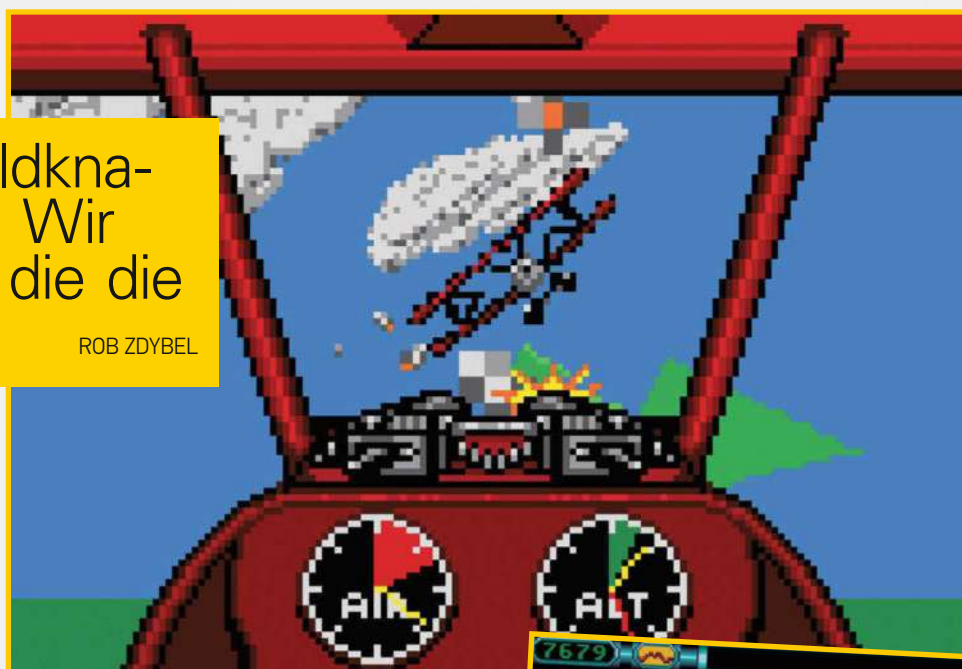
dass sich niemand dafür interessiert. Aber in der Minute, in der Kinder es haben wollen, kapiert ihr es auch. Ihr habt keine Vorstellungskraft. Ihr seht keinen Hit, ihr habt keine Kreativität, also mache ich in der Zukunft einfach, was ich will und zum Teufel damit, was ihr denkt.“

RG: Und das fanden sie in Ordnung?

RZ: Sie hatten keine Wahl. Zu der Zeit waren wir die Goldknaben, die Zauberer. Wie waren diejenigen, die die Spiele machten, und wir waren billig. Marketing und Management hatten ihre schicken Büros in einem anderen Gebäude und koksten oder spielten Golf. Das war rausgeschmissenes Geld. Sie wussten, wo sich die Goldene Gans befand – in dem Gebäude auf der anderen Straßenseite, da, wo die Techniker saßen.

RG: Haben die Marketing-Leute sich tatsächlich eingemischt, während du ein Spiel programmiert hast?

RZ: Ich habe an einer Portierung von *Missile Command* für den Atari 800 gearbeitet. Am Ende des Projekts teilten sie mir einen Marketing-Typen namens Tandy zu. Er kam jeden Tag und störte mich. Zuerst fand ich es lustig, dann lästig, am Ende war ich sauer. Schließlich habe ich ihm gesagt, er soll aufhören, mich zu nerven, und er antwortete: „Ich bin für dieses Projekt genauso wichtig wie du.“ Da sagte ich ihm: „Wenn ich mir einen Finger breche und nicht mehr



» [Lynx] *Warbirds* ist für Rob Zdybel das beste Spiel seiner Karriere.

tippen kann, stoppt das Projekt. Wenn du die Treppe runterfällst und dir das Genick brichst, wird es schneller fertig!“

RG: Und hat er aufgehört dich zu belästigen?

RZ: Nein, er ging zu meinem Boss, Dennis Koble, und beschwerte sich bitterlich. Als er fertig war, hat Dennis ihn rausgeworfen und gesagt, er wolle ihn nie wiedersehen. Auf diese Weise wurden wir geschützt, denn wir Designer waren eine riesige Geldquelle. Niemand wollte uns zum Feind haben.

RG: Du hast *Missile Command* für den Atari 5200 portiert. Wie war es, mit dem Gerät zu arbeiten?

RZ: Die Konsole war ein Rohrkrepierer. Das 5200 war ein Monsterprojekt, aber es kam nur Scheiße heraus. Eigentlich sollte die Atari 400/800-Kombo unsere zweite Konsolengeneration in den 80er Jahren darstellen. Doch Atari wurde größenwahnsinnig. Man stellte all diese Betriebswirte ein, die sagten: „Wer will schon Spiele spielen? Wir können mit unseren Geräten mit IBM gleichziehen!“ Am schlimmsten war: Ich ging zum Management und sagte ihnen, wie schlecht der 5200 sei. Meinem Team, das meiner Meinung war, sollte ich dann sagen: „Ach kommt, so schlecht ist sie auch wieder nicht.“

RG: 1983 hast du immer noch für den 2600 entwickelt. Wie war das, als die Marketingabteilung von dir ein *Muppets*-Spiel haben wollte?



» [Atari ST] Zdybel produzierte das bahnbrechende *Star Raiders*.

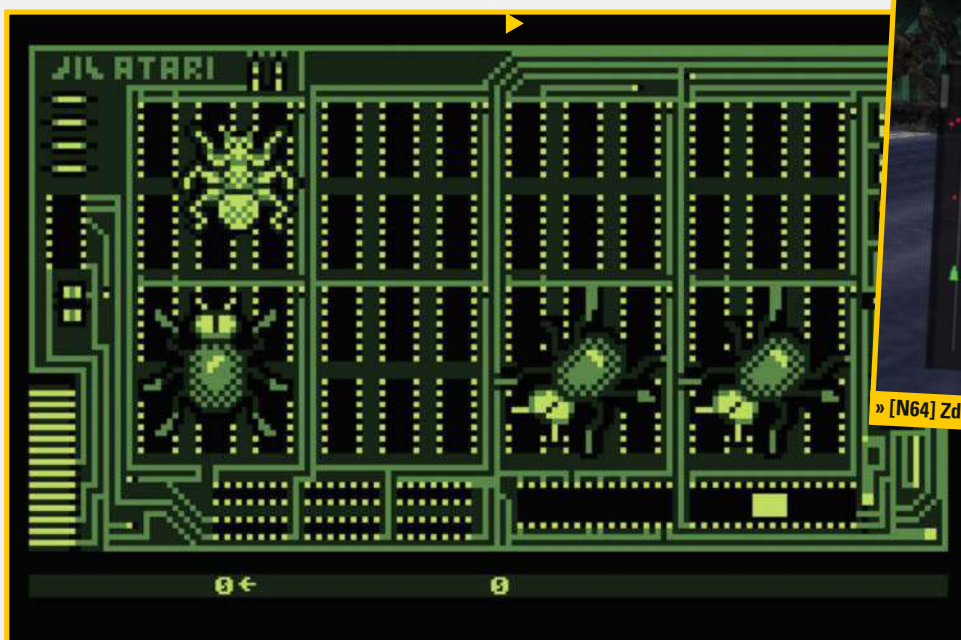
RZ: Am Ende der 2600-Lebenszeit hatte das Marketing die Regie übernommen. Sie hatten uns fest im Griff, jeder war unglücklich, mit der Konsole zu arbeiten, die man schon Jahre zuvor hätte einschläfern sollen. Aber so ist das im Leben. Das ist für mich „New Atari“, als nicht mehr die Techniker entscheiden, sondern das Marketing dir sagte: „Wir brauchen ein Spiel mit Miss Piggy.“

RG: Dann musst du es ja gehasst haben, an *Pigs In Space Starring Miss Piggy* zu arbeiten...

RZ: Tatsächlich ist es eines meiner Lieblingsprojekte! Es war eine gute Zusammenarbeit mit zwei anderen Programmierern, jeder von uns erschuf einen Level. Ich war für den *Space Invaders*-inspirierten verantwortlich, in dem man Hühner mit Würstchen beschießt. Und die Lizenzgeber waren super. Sie bombardierten uns mit Spielzeug. Wir hatten nur ein Problem: Bibi hatte das falsche Gelb. Doch es gab auf dem 2600 eben nur sechs Farben und Schwarz.



» [Atari 5200] Zdybels Port von *Missile Command*.



» [Atari 2600] Auf *Bug Hunt* ist Zdybel nicht sonderlich stolz.



» [N64] Zdybel schloss sich nach Atari 3DO an.

INSEKTEN-PLAGE

Zdybel über *Bug Hunt*.



„Es war das schlimmste Projekt, an dem ich gearbeitet habe. Atari benötigte innerhalb von sechs Wochen ein Spiel, um es mit der Lightgun zu verkaufen. Ich sagte: ‚Das könnt ihr nicht machen, das geht schief. Denkt an *E.T.*‘ Ich dachte, sie seien verrückt, stimmte aber unter der Bedingung zu, niemals eine Fortsetzung oder ein Remake machen zu müssen.“ Zdybel und Grafiker Alan Murphy verewigten sich in Großbuchstaben auf dem Titelbildschirm. „Das war gegen die Firmenpolitik. Aber du musst in jedem Projekt etwas einbauen, um dem Management ans Bein zu pinkeln. Und sie ließen es drin! Das einzige Spiel mit meinem Namen auf dem Titelbildschirm ist mein schlechtestes...“

RG: Zu der Zeit begann Atari zu implodieren. Spürtest du, dass das Ende nahe ist?

RZ: Ich unterteile Atari in drei Ären; „Old Atari“, „New Atari“ und „Tramiel-Atari“. Bei „New Atari“ hatten Manager und Geschäftsführung das Sagen. Unter ihnen ging alles den Bach runter. Sie unterwanderten die Firma zu ihrem eigenen Profit. Diese Typen gaben Millionen für sich aus, sie hatten sogar goldene Toilettenarmaturen. Ich erinnere mich, dass ich zu einem Management-Dinner eingeladen wurde. Circa 2.000 Leute waren da, dabei hatten Atari nur 4.000 Angestellte weltweit!

RG: Heißt das, du warst Teil des Managements geworden?

RZ: Ja, war ich – aber ich managte nicht. Ich sagte den Programmierern: „Es ist mir scheißegal, ob nachts Zwerge kommen, die Stroh in Gold verwandeln. Macht eure Arbeit.“ Das war die Sorte Mensch, die man so lenken konnte. Und von diesen Technikern wurde das Unternehmen getragen. Der Rest war Schrott. Als die Tramiels übernahmen, wehte endlich wieder ein frischer Wind.

RG: Hattest du daran gedacht, Atari zu verlassen, als es zusammenbrach?

RZ: Ich hätte woanders einen Job bekommen können. Aber die Tramiels räumten auf. Sie reduzierten die Kosten, behielten die Techniker, von denen sie wussten, dass sie lieferten, den Rest warfen sie raus. „Tramiel-Atari“ war ein guter Ort! Wenn du ihnen Geld einbrachtest und kompetent warst, behandelten sie dich wie ein Familienmitglied.

RG: Du bist geblieben und hast schließlich am Handheld Lynx gearbeitet.

RZ: Dabei handelte es sich ursprünglich um den Handy von Epyx Games. Dann machte Tramiel das Geschäft und stürzte Epyx ins Unglück. Ich habe es noch als Steckplatine gesehen, ein Quadratmeter Sperrholz. Dave Needle hatte es entworfen, ein Genie! Er behauptete, er sei vom Jupiter, was vielleicht stimmte. Es war eines der wunderschönsten Stücke Hardware, an denen ich gearbeitet habe!

RG: Für den Lynx hast du *Warbirds* programmiert, ein beeindruckendes Erster-Weltkrieg-Kampfspiel.

RZ: Dafür nutzte ich rotierende Sprites und Skalierungen, was wirklich gut funktionierte. Ich studierte, wie Flugzeuge fliegen, und lernte etwas über Flugsimulationen. Piloten von Kleinflugzeugen machten mir Komplimente dazu. Es war ein Spiel, das ich selbst spielen wollte, und ist mit Abstand meine beste Arbeit.

RG: Als Atari Anfang der 90er den Jaguar entwickelte, warst du wieder mit dabei.

RZ: Ich war der erste Programmierer, der die Jaguar-Hardware berührte. Ich sollte den Grafikprozessor zum Laufen bekommen – ein Albtraum! Ich drehte durch. Es war eine echte Herausforderung für meine Debugging-Fähigkeiten, weil ständig etwas schiefging. Aber ich mochte es und ich wusste, zu was der Jaguar in der Lage war. Ich hatte vorher noch nie mit einem Blittersystem gearbeitet. Es war schnell und machte Spaß. Schau dir an, was Jeff Minter damit alles gemacht hat – bunte, sensationelle Dinge!

RG: Hast du wegen des kommerziellen Scheiterns des Jaguars Atari verlassen?

RZ: Ich habe Atari nicht verlassen. Atari hat mich verlassen, indem es Pleite ging. Zu dem Zeitpunkt hatte ich schon jahrelang von zu Hause aus gearbeitet. Mein Boss rief mich an und sagte mir, der letzte Scheck sei in der Post. Dass alles in die Hose ging, war unvermeidlich.

RG: Nach Jobs bei Irrational Games und Mindscape bist du bei 3DO gelandet.

RZ: Das hat zunächst Spaß gemacht, als 3DO nur aus dem Gründer Trip Hawkins und den Technikern bestand. Wir erschufen *BattleTanx*, ein riesiger Erfolg. Du weißt, dass du ein gutes Spiel gemacht hast, wenn das Team es selbst spielen will. Dann hat Trip diese Clowns angeheuert, seine alten Busenfreunde von EA, die stinkreich waren. Ich sagte ihm: „Du musst Leute einstellen, die brennen. Doch deine Leute gucken den ganzen Tag nur nach ihren EA-Aktien.“ Ich hatte die Nase voll und bin gegangen.

RG: Anfang des neuen Jahrtausends hast du an großen Marken wie *Die Sims 2* gearbeitet.

RZ: Erinnert ihr euch an den Blog „EA Spouse“ mit all den Beschwerden über die langen Arbeitszeiten? Ich kam in genau jenes Team und sollte einen der größten Bastarde ersetzen. Als ich einmal einem meiner besten Leute spät nachts sagte, er solle heimgehen, entgegnete der: „Du sagst das nur so, eigentlich willst du mich nicht heim-

» Ich hätte woanders einen Job bekommen können. Aber die Tramiels räumten auf. «

ROB ZDYBEL



» [Jaguar] *Hover Strike* zeigte das Potenzial des Jaguar.

schicken.“ Sie waren lange mies behandelt worden und die Paranoia war groß.

RG: Lief es mit *Die Simpsons – Das Spiel* besser?

RZ: Nein, das war ein schreckliches Projekt. Keiner von uns spielte das Spiel. Das war von Anfang an tot – und jeder wusste es.

RG: Und *Spider-Man: Web of Shadows*?

RZ: Ein Albtraum – aber ich brauchte das Geld. Meine Tochter war auf dem College.

RG: War das dein letztes Spiel?

RZ: Ich habe danach mit ein paar alten Atari-Leuten bei Innovative Leisure gearbeitet. Es war wie früher: Ein Haufen Techniker macht Spiele, hat Ideen, entwickelt Features und implementiert sie. Schade, dass keines der Spiele veröffentlicht wurde.

RG: Und seid ihr wieder vom Management beschissen worden?

RZ: Klar, aber diesmal waren das zumindest unsere Freunde! ★



IHR STELLT DIE FRAGEN

Die folgenden Fragen stellten die Online-User der britischen Retro Gamer.

PARANOID MARVIN: Habt ihr daran gedacht, einen berühmten Spieler oder Klub für *RealSports Football* zu gewinnen?

Ich wünschte, wir hätten! So wie *Pele Soccer* für den 2600. Das war mittelmäßig, verkaufte sich aber wie der Teufel.

NORTHWAY: Wann hast du bemerkt, dass Automaten ihren technischen Vorteil verlieren?

Das haben sie nie! Die Automaten-Abteilung bei Atari hatte immer die bessere Technik, immer die neueste Hardware. Wir bekamen nur das alte Zeug. Selbst heute ist das Erlebnis in den Spielhallen besser.

MIROJAMIE: Was war dein prägendster Moment als Entwickler?

Jemand bat Frank Zappa, seine Musik zu beschreiben, und er antwortete: „Ich mache Musik, die ich hören will.“ Das ist der Kern guten Designs und auch meine Philosophie. Ich mache Spiele, die ich spielen will.

THE LAIRD: *Hover Strike* CD hatte eine beeindruckende 3D-Engine auf dem Jaguar. Hättet ihr die Hardware noch weiter ausreizen können?

Aus Erfahrung: Ja, du kannst immer mehr aus der Hardware herausholen. Das ist wie ein Wunder!



Heart of China

LUCKYS WILDE JAGD UM DIE HALBE ERDE.



» ENTWICKLER: DYNAMIX
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: MS-DOS, AMIGA, MAC

Von Mick Schnelle

» RETRO-REVIVAL

Wer noch im Jahr 1991 ein Adventure veröffentlicht, das vollgestopft mit den klassischen Designfehlern ist, sollte sich eigentlich schämen. Wenn die Story aber dermaßen spannend ist, kann dabei auch mal ein Klassiker entstehen.

In den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts erlebten ruppige Leinwaldhelden wie Indiana Jones ihre große Zeit. Ein Film in dessen Kielwasser war „Höllensjagd bis ans Ende der Welt“ – mit Tom Selleck prominent besetzt, mit dem Asien-Szenario ungewöhnlich in Szene gesetzt. Den Streifen haben die Macher von *Heart of China* garantiert auch gesehen. Als Abenteuerpilot in Hongkong macht sich unser Held Lucky auf die Suche nach einer reichen Milliardärstochter und wird in eine wilde Jagd um die halbe Erde verwickelt.

Das Adventure der Simulationsexperten Dynamix (*Red Baron*, *Aces of the Pacific*) gefiel mir vor allem wegen der spannenden, abwechslungsreichen und schnell erzählten Geschichte. Lange, ausgefuchste Rätsel gab es nicht. Vielmehr ging neben ein paar simplen „Benutze Gegenstand A mit B“-Rätseln darum, die etlichen Möglichkeiten zu sterben tunlichst zu vermeiden. Da reichte schon eine falsch gewählte Gesprächsoption, und flupp war mein Held tot. Neustart oder den (hoffentlich angelegten) Spielstand laden? Normalerweise ist das für mich der Grund für vorzeitigen Spielabbruch.

Aber irgendwie wollte ich doch unbedingt wissen, wie es weitergeht auf meiner Hatz von Hongkong über China und Istanbul bis nach Paris. Und die gelegentlichen Actionsequenzen passten stets gut zur Handlung, egal ob Panzerfahrt oder Prügelei auf dem Dach des Orientexpress. Schaffte man die mal nicht (was mir nie passierte), ließen sie sich auch einfach überspringen. Die VGA-Grafik wirkt heute natürlich, trotz gut eingepflegter Fotos der Darsteller, reichlich krümelig, ist dank der Farbgebung aber immer noch sehr atmosphärisch. Das Einzige, was mir mittlerweile fehlt, ist eine ordentliche Vertonung. *



AMIGA



**AFTER SEGA'S NEW BABY,
AMIGA BRING YOU THE MOTHER.**

The world's first 32 Bit CD games machine. Amiga Advanced Graphics Chip. 104000 on screen colours. Over a picture of over 10 million. CD (Digital) quality audio sound. Upgradable to two Video CD including feature films and music videos. 32 Bit software for up to half the price of most 16 Bit cartridge games. Over 800 software titles available before Christmas. Plug straight into your TV. Can play audio CDs, beam-of-light technology. Price only £299.99 complete with two great new games. Yours as free and twice as powerful as any other games machine ever seen. Games over. **AMIGA CD32** 8401 128 887 8847 11 144181

» Die mutige Marketing-Kampagne brachte keinen Erfolg.

Amiga CD32

Kurzlebigkeit hat einen Namen: Amiga CD32. Von der Enthüllung im Juli 1993 bis zur Pleite von Commodore im April 1994 erlebte die Konsole nervenaufreibende zehn Monate.



» [CD32] Die Amiga-Portierung *Bump 'n' Burn* enthielt neue Musik und Kommentare.

Bereits im Sommer 1992 wurde der CD32 konzipiert. Commodore hatte den AA-Chipsatz fertig designt und wollte nun ein erfolgreicheres System als das CDTV entwickeln. Bald machten Gerüchte über einen CD-basierten Amiga die Runde. Aber es dauerte bis zum 16. Juli 1993, bis der Amiga CD32 vor zahlreichen Journalisten im Wissenschaftsmuseum in London enthüllt wurde. „Wir hatten Chris Evans als Moderator“, erinnert sich David Pleasance, damals Mitglied der Gesamtgeschäftsleitung. Es sei das erste Mal gewesen, dass Commodore eine Veröffentlichung wirklich ausführlich geplant habe. „Vorher haben sie ihre Produkte rausgebracht, wann sie wollten“, erzählt er.

Die Einführung begann mit 30-minütiger Verspätung, denn der Andrang war riesig. Hunderte Zuschauer, einige von ihnen mussten stehen, warteten gespannt. Ein Zitat von Tom Kalinske, Präsident von Sega of America, wurde über die Lautsprecher eingespielt. Pleasance erinnert sich: „Tom sagte, dass eine CD-basierte 32-Bit-Spielekonsole zu einem vernünftigen Preis unmöglich sei. Falls es aber jemand schaffe, dann Sega.“ Als er das Zitat erstmals gelesen habe, sei ihm klar gewesen, dass Commodore es verwenden musste.



» [CD32] *Super Stardust* war ein großer Hit auf dem System.

An diesem Abend erblickte die Konsole das Licht der Welt. In die Freude darüber mischte sich aber auch Frust. „Aus heiterem Himmel wurde beschlossen, dass der CD32 im August in den Läden stehen sollte, weil Commodore das Weihnachtsgeschäft mitnehmen wollte“, blickt Pleasance zurück. „Ich habe pausenlos dagegen angekämpft, aber niemand wollte zuhören.“ Seine Sorge war, dass der Zeitplan zu ambitioniert war: „Ich kannte fast alle Publisher, wir hatten ihnen zahlreiche Entwicklungsgeräte geschickt.“ Die bestanden aus einer Platine, die auf ein Stück Holz genagelt war. „Es war klar, dass wir nicht so bald mit einer Flut von Spielen rechnen konnten.“

Am 20. August sollten 30.000 CD32-Konsolen zum Startpreis von 299 Pfund (das entsprach damals rund 750 D-Mark) in den ►

AMIGA CD 32



» Chris Evans (rechts) moderierte den CD32-Enthüllungsevent.



„Man kann ein Produkt nicht abschreiben, nur weil es keine Software gibt. Deshalb mussten wir weitermachen.“

DAVID PLEASANCE

► Läden stehen – so teuer war auch das CDTV. Das Gerät entsprach im Kern einem Amiga 1200: Es war eine 32-Bit-Konsole mit 14-MHz-68020-Prozessor, 16,8 Millionen Farben und Double-Speed-CD-Laufwerk samt Audiounterstützung. Doch der Termin wurde nicht eingehalten. Wäre es nach Pleasance gegangen, hätte die Konsole sowieso erst im kommenden Frühjahr auf den Markt kommen sollen. Dann wäre auch ein starkes Spieleangebot verfügbar gewesen. „Wir hätten alle anderen vernichtet!“, behauptet er heute. Doch Commodore brauchte unbedingt Geld: 1993 machte das Unternehmen 357 Millionen Dollar Verlust, der CD32 musste so schnell wie möglich erscheinen – und ein Erfolg werden.

Das Unternehmen zeigte die Konsole zwischen dem 10. und 13. September bei der World-of-Commodore-Show in Pasadena dem Fachpublikum. Zwischen dem 16. und 20. September konnte dann die britische Öffentlichkeit einen Blick auf das System werfen: auf der „Live '93“-Messe in London. Der Commodore-Stand wurde förmlich überrannt.

Nicht zuletzt deswegen herrschte bei Commodore zum Verkaufsstart am 17. September Zuversicht. Die Firma bewarb das CD32 als weltweit erste 32-Bit-CD-Konsole sowie als

erste Standalone-CD-Konsole in Europa. Die Presse war angetan, obwohl die Medien laut Pleasance meist „sehr anti-Commodore“ eingestellt gewesen seien.

Auch die Entwickler mochten das CD32 offenbar. Bitplane-Grafiken waren für PC-Entwickler eine Qual. Doch der in der Konsole verbaute Akiko-Chip machte die Arbeit damit einfacher. Einer der Fans war Bullfrogs Peter Molyneux: „Der PC-Bildschirm wurde in den Plane-Modus des Amiga umgewandelt. Das machte einen großen Unterschied, denn man hatte damit das Beste von beiden Plattformen.“

Es dauerte ein wenig, bis die Spieler diese Vorteile bemerkten, denn es gab in den Wochen nach der Veröffentlichung des CD32 nur wenige Spiele. „Das hatte natürlich Auswirkungen auf die Verkäufe“, beklagt Pleasance. „Man kann ein Produkt aber nicht abschreiben, nur weil es kaum Software gibt. Deshalb mussten wir weitermachen.“

Die Entwickler unterstützten das System. Millennium veröffentlichte *Diggers* und kündigte *James Pond 2 – Robocod* an, das neue Animationen und einen neuen Soundtrack erhielt. Thalion plante, *Ambermoon* auf der Konsole zu veröffentlichen, was aber nie geschah. 21st Century wollte *Pinball Fantasies* durch erweiterte Grafik verbessern. Team17 portierte ihre Titel *Project X*, *Alien Breed*, *F17*

EXKLUSIVE HIGHLIGHTS



LIBERATION: CAPTIVE II

■ Nicht nur, weil so wenige Spiele vor Weihnachten 1993 verfügbar waren, war das Rollenspiel *Liberation: Captive II* ein Genuss. 50 MB Grafik, sechs Stunden Sprachausgabe und mehr als 4.000 Levels befanden sich auf der CD. Über den Joypad-Port bot es sogar Mausunterstützung.



DEFENDER OF THE CROWN II

■ Obwohl der mittelalterliche Action-Strategie-Mix als Fortsetzung beworben wurde, erzählte es die gleiche Geschichte wie das Original. Immerhin gab es zusätzliches Gameplay, erweiterte Grafik und einen verbesserten Schwertkampf. Nur Speichern war unmöglich.



FLINK

■ Das Psygnosis-Spiel erschien zwar auch auf Mega Drive und Mega-CD – aber dem CD32 als einziger Amiga-Plattform. Als Hüpfspiel war es maximal passabel, doch als Mix aus Puzzles, Kampf, Abenteuer, Schießereien und hübsch animierten Figuren überzeugte es.



» [CD32] *The Chaos Engine* nutzte die zusätzlichen Feuerknöpfe des Systems.

Challenge und *Qwak* direkt vom Amiga und verlangte dafür 14,99 Pfund (in Deutschland 39 D-Mark). Gremlin brachte eine erweiterte Version von *Zool* heraus. Commodores Ankündigung, bis Weihnachten 40 Spiele anbieten zu können, wurde allerdings knapp verfehlt.

Um die Verkäufe anzukurbeln, schaltete Commodore Fernsehwerbung. Wissenschaftler schwärmten darin im Science-Fiction-Setting von „unglaublicher Grafik“ und „Farben, so vielen Farben“. Langsam, aber sicher erschienen auch mehr Spiele, die die CD-Kapazität von 600 MByte ausnutzten. Die meisten Spiele kosteten 79 D-Mark – günstiger als beim Mega-CD, wo der Preis meist bei 99 oder 119 D-Mark lag. Commodore versuchte, die Preise niedrig zu halten, weil das zu mehr verkauften Konsolen führte. Doch zu billig

durfte es auch nicht sein: Publishern, die Spiele unter 15 Pfund anboten, wurden die Tantiemen halbiert. Das führte zwar zu weniger Billigspielen, konnte aber den Trend hin zu Compilations nicht verhindern. Gremlin polierte die Grafik der drei Lotus-Spiele auf, packte sie auf eine einzige CD und verlangte 79 D-Mark dafür. Team17 wurde später für ihre Doppel-CDs gefeiert.

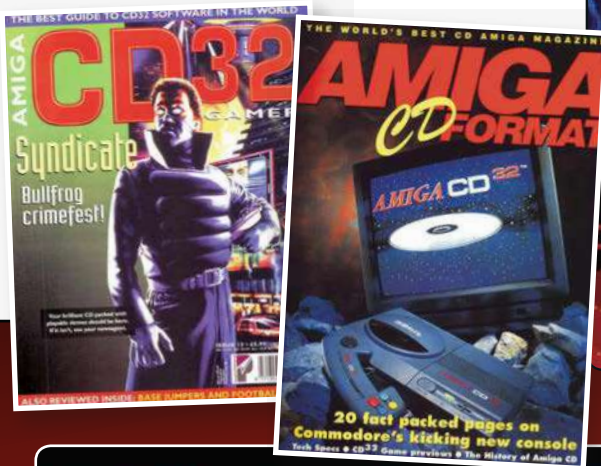
Zum Beweis, dass der CD32 zu mehr als nur zum Spielen gut war, stellte Commodore dem London Transport Museum zur Eröffnung am 16. Dezember 109 Konsolen zur Verfügung. Darauf liefen interaktive Informationen, Videos und Zeichnungen. Die über Touchscreens gesteuerten Geräte trieben auch einen U-Bahn-Simulator an.

Weihnachten 1993 stand vor der Tür. Der britische Einzelhändler Dixons erhielt am 10. Dezember 30.000 CD32-Konsolen. Commodore verkaufte die Konsole auch im Bundle

– ursprünglich mit *Oscar* und *Digger*, später mit *Wing Commander* und dem schwachen Prügelspiel *Dangerous Streets*. Die Firma war zuversichtlich, bis Ende des Jahres an die 75.000 Geräte zu verkaufen. Segas Mega-CD hatte man bereits überholt – dennoch war von Weihnachtsfrieden keine Spur.

David Pleasance erhielt einen Anruf von einer Werbeagentur. Drei große Werbeflächen mitten in London seien frei. „Jemand war in Vorkasse getreten, dann aber abgesprungen. Wir konnten die Flächen für die Hälfte des üblichen Preises haben“, erinnert er sich. Eine der Flächen befand sich direkt vor der Sega-Zentrale. Commodore bewarb den CD32 dort mit dem Spruch „Um so gut zu sein, braucht Sega eine Ewigkeit“, worüber sich Pleasance noch heute diebstahlschuldig freut.

Der Januar 1994 begann ordentlich. Commodore verhandelte gerüchteweise mit ▶



» [CD32] Team17 unterstützte den CD32 mit Portierungen von Hits wie *Worms*.



SIMON THE SORCERER

■ Das Adventure fügte der Amiga-500-Version Sprachausgabe hinzu. Der Comedian Chris Barrie vertonte Simon mit viel Humor. *Beneath a Steel Sky* hatte zwar auch schon auf dem Amiga 500 Sprachausgabe, man musste aber mit 15 Disketten jonglieren statt mit einer CD.



DIGGERS

■ Das stark *Lemmings*-inspirierte Denkspiel war einer der ersten Titel, die für das System erschienen. Ihr musstet euch darin Wege zu Edelsteinen graben. Abgesehen vom Intro mit seinen 256 Farben nutzte das Spiel die Power der Konsole nicht aus.





» [CD32] *Ultimate Body Blows* war die definitive Version des beliebten Kampfspiels.

► LucasArts, um *Rebel Assault* und *Day of the Tentacle* auf den CD32 zu bringen, doch dazu kam es nie. Stattdessen wurde das als Alternative zur VHS-Videokassette angepriesene Full-Motion-Video-Zusatzmodul veröffentlicht, wenngleich in geringer Stückzahl. Mit fast 500 D-Mark war es alles andere als billig. Aber es basierte auf dem MPEG-1-Standard und Video-CDs liefen mit 25 bis 30 Bildern pro Sekunde.

Das CD32 sollte nun auch endlich der US-Öffentlichkeit präsentiert werden. Statt bis zum Herbst zu warten, zeigte Technik-Vizepräsident Lew Eggebrecht es schon Anfang des Jahres bei der CES in Las Vegas. Er forderte die Konkurrenz heraus, „eine bessere Spielkonsole zu präsentieren“. Der CD32 sollte für 399 US-Dollar (also 699 D-Mark) im Bundle mit *Sleepwalker* und *Pinball Fantasies* verkauft werden, das FMV-Modul für 250 US-Dollar (knapp 450 D-Mark). Commodore brauchte den US-Markt. In Kanada waren schon begrenzte Stückzahlen verfügbar, ab Ende Februar sollte der CD32-Verkauf in den USA starten. Wenn die USA geknackt würden, so glaubte Commodore, dann bedeute dies das Ende der finanziellen Talfahrt.

Die aktuellen Zahlen aus Großbritannien gaben Grund zu Optimismus. Das Meinungsforschungsinstitut Gallup verkündete, dass 38,6 Prozent der CD-Software-Verkäufe auf den CD32 entfielen. Damit lag er vor der CD-ROM (31,3 Prozent) und dem Mega-CD (27,6 Prozent). Das FMV-Modul war mit nur wenigen Hundert Verkäufen allerdings ein Flop. Dennoch schöpfte Commodore Hoffnung.

„Zu dem Zeitpunkt veröffentlichten die Publisher endlich Spiele, wodurch die Konsolen-

» **Gemeine Werbung:** Diese Bot-schaft hing vor der britischen Sega-Zentrale.



HARDWAREKRIEG

AMIGA CD32

CPU: 32-Bit 68EC020, 14 MHz
SPEICHER: 2 MB RAM
FARBEN: 16,7 Millionen
AUFLÖSUNG: 320x256 – 1.280x512
CD-GESCHWINDIGKEIT: Doublespeed
SOUND: Vierkanal-8-Bit
VIDEO: Als teures Extra (MPEG-1-Modul)
PREIS: 699 D-Mark



CD-I

CPU: 16-Bit 68010, 16 MHz
SPEICHER: 1 MB RAM
FARBEN: 16,7 MILLIONEN
AUFLÖSUNG: 384x280 – 768x560
CD-GESCHWINDIGKEIT: Singlespeed
SOUND: Achtkanal-16-Bit
VIDEO: Optional, MPEG-1-Modul
PREIS: 1.299 D-Mark



3DO

CPU: 32-Bit RISC ARM60, 12,5 MHz
SPEICHER: 2 MB RAM, 1 MB VRAM
FARBEN: 16,7 Millionen
AUFLÖSUNG: 384x288 – 768x576 (PAL)
CD-GESCHWINDIGKEIT: Doublespeed
SOUND: 16-Bit Stereo
VIDEO: Optional, MPEG-1
PREIS: 999 D-Mark



MEGA-CD

CPU: 16-Bit 68000, 12,5 MHz
SPEICHER: 768 KB RAM, 128 KB RAM für CD-ROM
FARBEN: 512
AUFLÖSUNG: 256x224 – 320x224
CD-GESCHWINDIGKEIT: Singlespeed
SOUND: Achtkanal-16-Bit
VIDEO: Eingebaut
PREIS: 699 D-Mark



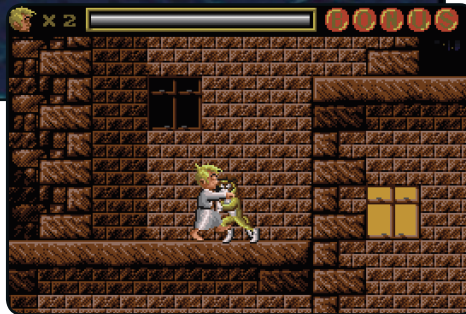


» [CD32] *Banshee*: Guter Vertikal-Shooter mit schwacher CD32-Portierung.

verkäufe stiegen“, zeichnet Pleasance die damalige Situation nach. Mehr und mehr Entwickler nutzten die Vorteile des CD32 und portierten nicht einfach nur Amiga-Titel. „Mir war klar gewesen, dass viele der Spiele erst drei oder vier Monate nach dem Konsolenstart erscheinen würden. Und als sie kamen, war das gut.“ Mitte März entfielen auf den CD32 satte 44 Prozent der CD-Spieleverkäufe. *Microcosm* von Psygnosis war mit 16.000 Stück ausverkauft.

Paragon Publishing brachte die Zeitschrift *Amiga CD32 Gamer* auf den Markt – und das, obwohl die nächste Konsolengeneration in den Startlöchern stand. „Wir erhielten von Commodore die Erlaubnis, das Magazin inklusive Cover-Disc zu machen“, erzählt uns der damalige Redakteur Stuart Wynne. Auf der CD befanden sich Spiele-Demos. Ebenfalls 1994 erschienen die Zeitschriften *Amiga CD!* und *Amiga CD32*. „Der Amiga hatte eine großartige Spielebibliothek, deshalb glaubten wir, dass loyale Entwickler eine Killer-App veröffentlichen würden“, erinnert sich Wynne. „Die erste Ausgabe machte viel Hoffnung – aber danach gab es wenig, was das Gerät nach vorn brachte oder ordentlich ausnutzte“, grämt er sich.

Es folgte ein schwerer Schlag: Commodore International verkündete 1994 einen Verlust von 8,2 Millionen Dollar. Die New Yorker Börse stellte augenblicklich den Handel mit Commodore-Aktien ein. Noch schlimmer war, dass die Firma zehn Millionen Dollar an Cad Track zahlen sollte, wegen einer patentierten Technik, die den Cursor blinken ließ. Während des Rechtsstreits entschied ein Richter, dass das CD32 nicht in die USA importiert werden durfte. Das war eine Katastrophe, da die Konsolen für den US-Markt auf den Philippinen hergestellt wurden. „Das war verrückt! Fünf



» [CD32] In *Sleepwalker* beschützt ihr einen schlafwandelnden Jungen.

Wochen waren die Geräte auf See, das war ein ökonomischer GAU“, grämt sich Pleasance, der diese Zeit in seinem Buch „Commodore: The Inside Story“ beschrieb. Die Konsolen schipperten sprichwörtlich ins Leere.

Auf der ECTS im April 1994 war der CD32 in der Kategorie „Beste Hardware“ nominiert und trat gegen Atari Jaguar, 3DO, Sega Mega-CD und eine PC-Video-Karte namens Reelmagic an. Gewonnen hat der Jaguar. Eine Schmach, die noch verstärkt wurde, als *Rebel Assault*, das Spiel, das nie auf dem CD32 erschien, zum besten CD-Spiel der Messe gekürt wurde.

Die finanzielle Not von Commodore International war nicht mehr zu übersehen. Die Vorstandsriege zerstritt sich, machte weitere Schulden und scheiterte bei Verhandlungen über ausstehende Löhne. Am 29. April ging die Firma in Konkurs. Zu dem Zeitpunkt hatte der CD32 einen Anteil von 55,6 Prozent am CD-Software-Markt, angetrieben von Spielen wie *The Chaos Engine* und *Elite 2*. Erstgenanntes bildete mit *Microcosm*, *Wing Commander*, *Dangerous Streets*, *Diggers* und *Oscar* das „Spectacular Voyage“-Paket, das für 249 Pfund (etwa 649 D-Mark) verkauft wurde.

Aber das änderte auch nichts mehr. Das Commodore-Vermögen wurde aufgelöst und ein Käufer gesucht. Potenzielle Bewerber waren Amstrad, Sony, Acer, Samsung, Goldstar, Hewlett-Packard und Philips. Der CD32 aber wurde eingestellt. Der Traum von einer erfolgreichen Commodore-Konsole war endgültig vorbei. *



WAS DANN GESCHAH

LEBEN NACH DEM TOD

■ Diverse Spieleentwicklungen wurden nach der Commodore-Pleite nicht sofort gestoppt. 1995 erschienen noch *Alien Breed 3D*, *Worms*, *Brutal: Paws of Fury*, *Pinball Illusions*, *Syndicate* und *Theme Park*. Auch die Fachzeitschrift *Amiga CD32 Gamer* wurde weiter veröffentlicht. Bis Februar 1996 erschienen 21 Ausgaben.



AUTOMATEN-ABENTEUER

■ Der 1995 erschienene Automat CUBO CD32 von CD Express basierte auf dem CD32. Eine in die Konsole gesteckte Erweiterungskarte wurde mit einer JAMMA-Karte verbunden. Es erschienen Spiele wie *Candy Puzzle*, *Harem Challenge*, *Laserquiz* und *Magic Premium*.



SPITZEN-UMBAU

■ Paravision veröffentlichte im September 1994 die SX-1-Erweiterung. Darüber konnten eine Tastatur und ein Diskettenlaufwerk angeschlossen werden. Es verwandelte die Konsole in einen Amiga 1200 und hauchte dem eigentlich schon toten Gerät neuen Atem ein.



GUTE FAHRT

■ Zweimal Kanada: Angeblich setzten Fahrschulen den CD32 in den 90er Jahren in ihren Prüfungsterminals ein. Banken verschenkten die Konsole bei Kontoeröffnungen, denn es gab ein CD32-basiertes Home-Banking-System, das mit dem Controller bedient wurde.



UNERFÜLLTER TRAUM

■ David Pleasance erwog seinen Worten nach eine Übernahme von Commodore. Er habe große Pläne für den CD32 gehabt. „Ich wollte es Hi-Fi-Entwicklern für ihre Kompaktanlagen anbieten. Dadurch hätten wir unseren Traum doch noch erfüllt, das Gerät in die Wohnzimmer zu bekommen.“



MAKING OF EMERALD — ISLE —

FANS INTERAKTIVER GESCHICHTEN HABEN MIT SICHERHEIT EIN ABENTEUER VON LEVEL 9 GESPIELT. SHAUN ABBOTT SCHRIEB EINES DIESER ABENTEUER. ER ERZÄHLT RETRO GAMER DIE GESCHICHTE VON *EMERALD ISLE*.

FAKTEN

- » PUBLISHER:
LEVEL 9
- » ENTWICKLER:
SHAUN ABBOTT, LEVEL 9
- » ERSCHIENEN: 1985
- » PLATTFORM:
VERSCHIEDENE
- » GENRE:
TEXT-ADVENTURE



Am frühen Abend in Bittaford, England 1984. Der 18-jährige Shaun Abbott steht neben der roten Telefonzelle des Dorfzentrums und wartet gespannt auf einen Anruf. Als es dann irgendwann klingelt, nimmt er schnell den Hörer ab, und tatsächlich: Am anderen Ende der Leitung sitzt Pete Austin, Mitgründer des renommierten Entwicklerstudios Level 9.

Shaun hatte ein Design für ein Abenteuerspiel bei der Firma eingereicht und würde

nun herausfinden, ob es veröffentlicht werden sollte. „Meine Eltern hatten damals kein Telefon, also haben wir irgendwie arrangiert, den Anruf an unserer Dorftefonzelle entgegenzunehmen“, erinnert sich Shaun. „Ich bekam ein Angebot für eine einmalige Barzahlung in Höhe von 1.000 Pfund, das ich natürlich annahm. Für mich war das damals ein Vermögen.“

Shauns Interesse an interaktiven Abenteuern entwickelte sich in seiner Schulzeit. „Meine Schule war ziemlich fortschrittlich, denn 1982 richtete sie einen Computerraum mit etwa einem Dutzend BBC Micros ein“, erinnert er sich. „Als Schüler der Oberstufe hatten wir mittags Zugang zu den Computern, und



» Shaun Abbott, Entwickler von *Emerald Isle*.

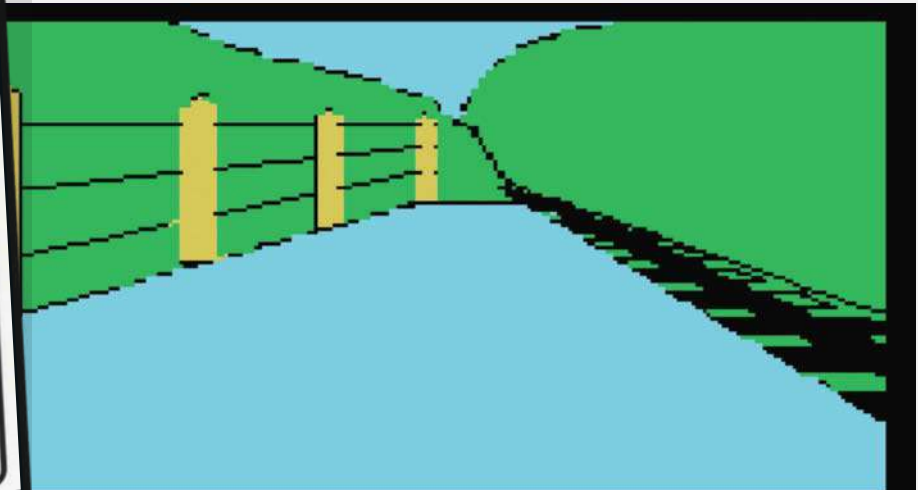


» Eine grobe Übersichtskarte der Smaragdinsel.

so lernte ich textbasierte Abenteuer wie *The Hobbit* kennen. Es dauerte fast die halbe Mittagspause, um das Spiel vom Band zu laden, bevor ich es spielen konnte! Es faszinierte mich, Lösungen für die vielen Rätsel zu finden.“

Wie einige andere Fans des Genres machte sich Shaun daran, sein eigenes Abenteuerspiel zu kreieren. Ausgestattet mit Papier und Bleistift begann er, Karten zu zeichnen. Als Grundlage hatte er die Idee einer verlorenen Zivilisation, die auf einer tropischen Insel im Bermudadreieck lebte. Die vielen Orte wurden zufällig miteinander verbunden, allerdings waren manche Routen versperrt. Als Nächstes machte er sich Gedanken über verschiedene Rätsel, um die Blockaden zu öffnen.

„Ich weiß nicht mehr genau, wie die Geschichte des Spiels zustande kam, aber bereits als Teenager war ich ein begeisterter Leser. Ich war oft in unserer kleinen Bibliothek, denn ich



```

time goes by . . . . .
A train arrives.
What next? NORTH
A uniformed guard jumps up
and yells 'Oi! No
fare-dodging!'
The train leaves.
What next? ■

```

» [MSX] Um den Startbereich zu verlassen, benötigt man ein Zugticket.

liebte Science-Fiction- und Fantasy-Bücher“, erinnert sich Shaun. „Die Entwicklungsarbeit erledigte ich in meiner Freizeit. Ich sah das Spiel als persönliches Projekt und habe es dann bei Level 9 eingereicht, da mir einige ihrer anderen Titel gefallen hatten.“

Level 9 ist eine Spieleschmiede, die 1981 von den drei Brüdern Pete, Mike und Nick Austin gegründet wurde. Das Trio begann mit der Entwicklung von Arcade-Spielen für den Nascom-Kit-Computer, konzentrierte sich später aber auf Abenteuer-Spiele. Sie entwickelten ein eigenes Werkzeugpaket namens „A-Code“, das es ihnen erlaubte, Software schnell und einfach für verschiedene Systeme umzusetzen.

Dadurch stieg Level 9 schnell zu Großbritanniens führendem Entwickler für Adventures auf. Obwohl es sich um ein Familienunternehmen handelte, setzte es auch Projekte externer Designer um. So basierte zum Beispiel der frühere Hit von Level 9, *Lords of Time*, auf der Idee von Sue Gazzard. ▶

GRAFIK-STIL VON LEVEL 9

Mehr als nur Text.

Der Künstler James Horsler entwarf die Illustrationen für viele der frühen Abenteuer von Level 9, einschließlich der 230 Bilder, die in *Emerald Isle* integriert wurden. „Ich habe an einem BBC Micro Model B mit acht Farben und einem 320 x 256 Pixel großen Bildschirm gearbeitet. Zuerst las ich die Textbeschreibungen der benötigten Szenen und zeichnete dann Miniaturskizzen auf Papier.“

Das Hauptproblem war der knappe Speicher. „Wir mussten alle Grafiken in nur 10 KB RAM packen. Ich habe ein eigenes Vektor-Zeichnungspaket verwendet, die Bilder mussten möglichst viele gemeinsame Elemente enthalten. Dann habe ich eine Reihe von Kurven und Formen erstellt, die immer wieder verwendet wurden. Letztendlich wurden alle Bilder aus diesen Elementen zusammengesetzt. Es war sehr aufwendig und kompliziert.“

» Ich liebte Science-Fiction- und Fantasy-Bücher.«



DIE VERGESSENE INSEL

Das Problem mit Trilogien.

Auf dem Endbildschirm von *Emerald Isle* gibt das Spiel einen Hinweis, dass man nach *Red Moon* und *The Price Of Magic* Ausschau halten sollte, welche „spätere Spiele in der gleichen Serie“ sein würden. Wie die meisten Fantasy-Schreiber war Level 9 von Trilogien begeistert und hatte bereits *Middle Earth* und *Jewels of Darkness* als Dreier-schlag veröffentlicht. Später entschied sich Level 9 allerdings dazu, *Emerald Isle* nicht in ihre dritte Trilogie *Time and Magic* aufzunehmen. Stattdessen komplettierte *Lords of Time* die Trilogie, das insgesamt besser in die Reihe passte. Dies bedeutete allerdings, dass *Emerald Isle* nie überarbeitet wurde und auch keine 16-Bit Version bekam. Das ist wahrscheinlich auch der Grund, weshalb das Spiel eher unbekannt geblieben ist.



» [Atari ST] Die Trilogie *Time and Magic* wurde für 16-Bit überarbeitet.



Zur Osterzeit 1985 erschien *Emerald Isle* auf verschiedenen Systemen wie dem Commodore 64, BBC Micro, ZX Spectrum und MSX. Wie andere Titel von Level 9 auch steckte das Spiel in einer großen Schachtel mit einer Anleitung, einer Karte mit Hinweisen und einem illustrierten Poster im A3-Format. Zwölf Monate nach dem ausschlaggebenden Telefonat im Zentrum Bittafords konnte Shaun das Spiel endlich in seinen Händen halten.

„Ich habe mein Spiel selbst nie gespielt“, plaudert Shaun aus, und wir sind völlig geschockt. Wieso das? „Ich konnte mir damals keinen eigenen Computer leisten. Level 9 schickte mir zwar mehrere Gratis-Kopien, diese habe ich aber immer weiterverschenkt. Ich habe mich trotzdem sehr für die Kritiken interessiert, welche, glaube ich, eher mittelmäßig ausfielen. Auch fand ich die Grafiken faszinierend, die Level 9 jeder Szene hinzugefügt hatte.“

» Ich habe mein Spiel selbst nie gespielt.«

Tatsächlich war *Emerald Isle* erst der zweite Level-9-Titel (nach *Return To Eden*), der Grafiken für die Schauplätze enthielt.

Obwohl die meisten dieser Grafiken einfache Darstellungen waren, war es trotzdem nicht leicht, mehr als 200 dieser Bilder in dem doch sehr kleinen Speicherplatz unterzubringen. Wenn Shaun das veröffentlichte Spiel noch nie gespielt hat, stellt sich die Frage: Wie viel von seinem ursprünglichen Design haben die Austins verändert? Aus einem Interview mit Pete Austin ist bekannt, dass Level 9 einige Probleme mit *Emerald Isle* hatte:

„Es ist wichtig, sich durchgängig an das Thema zu halten. Eine Reihe von Leuten schicken uns Designs, bei denen ihnen auf halbem Wege die Ideen ausgegangen sind. Mein bestes Beispiel dafür ist jemand, der eine Idee über ein Abenteuerspiel im Bermudadreieck eingeschickt hat. Im ersten Teil des Spiels

VIELE KONVERTIERUNGEN

Wie sich die acht Versionen voneinander unterscheiden.



COMMODORE 64

■ Die beste Version. Die Grafiken sind sauber und füllen fast zwei Drittel des Bildschirms aus. Die gelbe Systemschrift auf schwarzem Hintergrund macht es sehr einfach, den Text zu lesen.

ZX SPECTRUM

■ Von den Versionen mit Grafiken ist diese definitiv die hässlichste. Die Bilder werden im linken Drittel des Bildschirms gezeichnet und dann gedehnt, um das Display zu füllen.



SCHNEIDER PC

■ Optisch der C64-Version sehr ähnlich. Die gezeichneten Bilder werden auch auf einem grünen Display gut dargestellt. Leider ist die verwendete Schriftart nur schwer lesbar.

ATARI 8-BIT

■ Auf Ataris 8-Bit-Computer bot *Emerald Isle* keine Grafiken. Immerhin lief das Spiel sehr gut, die Texte wurden schnell und klar dargestellt. Alles in allem eine spielbare Version.



MAKING OF: EMERALD ISLE



» [C64] Kleider machen Leute: Nur schick angezogen darf man in den Palast.

dreht sich also alles um das Bermudadreieck – durchweg interessant gestaltet. Leider gingen ihm später die Ideen aus, und so ging es im zweiten Teil einfach in eine Höhle unter dieser Insel hinunter. Von da an war es das übliche, abgedroschene Abenteuerschema. Sie wären überrascht, wie viele dieses Problem hatten.“

Obwohl Pete Austin es nicht direkt anspricht, wird deutlich, dass es sich um *Emerald Isle* handelte – und Level 9 noch Hand anlegen musste, bevor sie es veröffentlichen konnten. Dennoch sind Shauns handgeschriebene Zusammenfassung und Karte des Spiels sehr nah an der endgültigen Fassung.

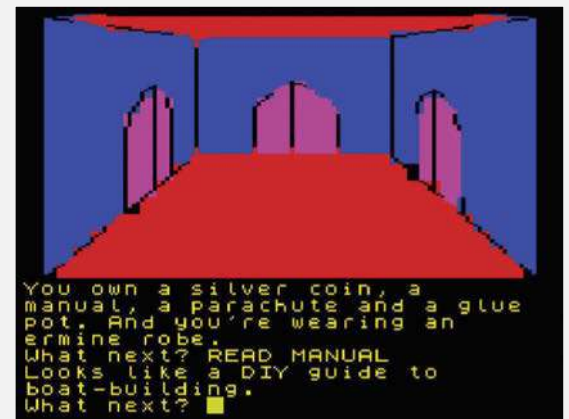
Viele der denkwürdigeren Rätsel sind auch in seinem ursprünglichen Design enthalten, zum Beispiel die Verwendung eines Leimtopfs, um eine hungrige Spinne abzu-

lenken. Oder die verlorene Brieftasche, die man gegen eine Belohnung bei der Dorfpolizei abgeben sollte. Eine auffällige Änderung war, dass der Spieler ursprünglich alle Schätze einsammeln musste, um das Spiel zu beenden, während in der Endversion die Schätze eine optionale Quest waren, die einfach nur die Punktzahl erhöhten.

„Es ist mir nie in den Sinn gekommen, zu überprüfen, welche Änderungen vorgenommen wurden“, erklärt uns Shaun. „Beim Scannen der Dokumente habe ich festgestellt, dass es zwei Versionen der Karte zu geben scheint, eine kleinere und eine erweiterte. Leider kann ich mich nicht erinnern, ob die Veränderungen auf Diskussionen mit Level 9 oder auf meine eigenen Ideen zurückzuführen waren. Ich habe keine Kopien unserer Besprechungen.“

Für Shaun ist dieser Punkt aber nicht ausschlaggebend. „In diesem Alter war ich einfach froh, dass meine Idee kommerziell produziert wurde – alles andere war ein Bonus.“

Ich habe noch ein zweites Design bei Level 9 eingereicht, dabei handelte es sich wieder um ein Text-Adventure, das auf einem fremden Planeten in einem Labor stattfand. Diese Idee wurde aber leider abgelehnt“, erinnert sich Shaun. Seither hat Shaun keine weiteren Spiele mehr veröffentlicht. „Ich habe die Idee für mein zweites Adventure noch in meiner Schublade. Wer weiß, vielleicht hat ja jemand daran Interesse?“ Ein potenzielles *Emerald Planet*? Die Fans von *Emerald Isle* wären sicher interessiert. *



» [ZX Spectrum] Die Anleitung zum Boote-Bauen kann noch nützlich sein...



BBC MICRO

■ Die Grafiken und der Text konnten nicht auf dem gleichen Bildschirm dargestellt werden. Um die Ansicht zu wechseln, musste man die Tabulatortaste drücken. (Der gezeigte Screenshot wurde bearbeitet!)

MSX

■ Die Grafik wird ähnlich wie bei der Spectrum-Version aufgebaut. Merkwürdigerweise bleibt der Bildschirm für einige Sekunden leer, dann rutscht das fertig geladene Bild von oben langsam nach unten.



Welcome to Level 9's Emerald Isle, copyright (C) 1985. You are in the topmost branches of a mangrove. The only exit is down. Your parachute is snagged on a branch and you swing from it, unable to move, dangling high above the jungle floor. What next? INV. You own nothing. And you're wearing a parachute. Two vultures flap to a convenient perch and sit waiting. What next? RELEASE PARACHUTE. You fall free of the parachute and tumble through the tree. Eventually a branch breaks your fall. You are in a maze of interlinked branches in the forest. Exits are north, east, south, west and up. What next? S

HEHOTEXH MTX

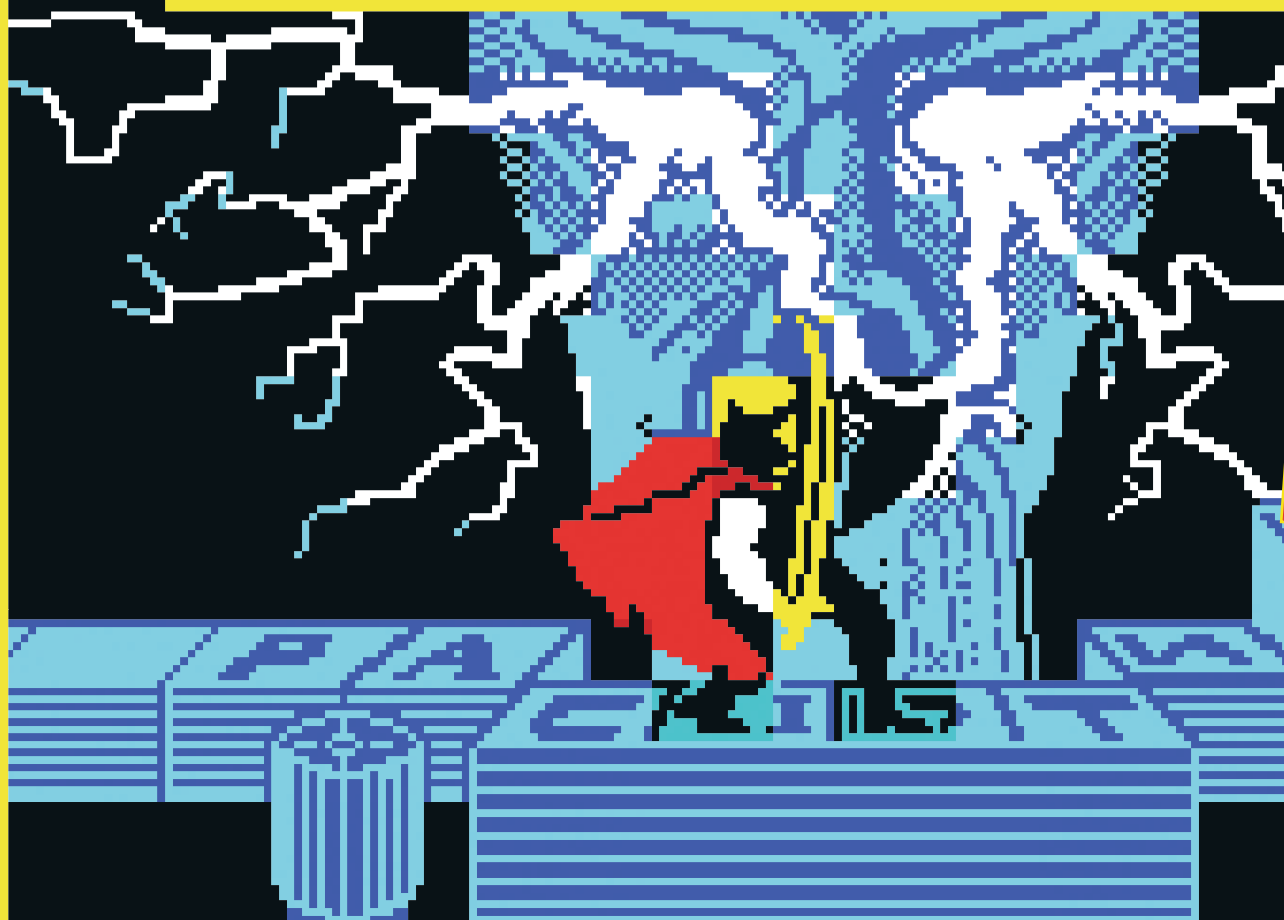
■ Obwohl der MTX technisch dem MSX-System ähnelt, waren die beiden Versionen von *Emerald Isle* sehr unterschiedlich. Die MTX-Version ist ein reines Text-Adventure und kann mit den anderen grafiklosen Versionen mithalten.

ENTERPRISE

■ Obwohl die Enterprise 64K RAM zur Verfügung hatte, bekam auch diese Version keine Grafiken. Trotzdem wurde das Spiel gut umgesetzt und lief fehlerfrei.

Welcome to Level 9's Emerald Isle, copyright (C) 1985. You are in the topmost branches of a mangrove. The only exit is down. Your parachute is snagged on a branch and you swing from it, unable to move, dangling high above the jungle floor. What next? INV. You own nothing. And you're wearing a parachute. Two vultures flap to a convenient perch and sit waiting. What next? RELEASE PARACHUTE. You fall free of the parachute and tumble through the tree. Eventually a branch breaks your fall. You are in a maze of interlinked branches in the forest. Exits are north, east, south, west and up. What next? S. You are in a maze of interlinked branches in the forest. Exits are north, east, south, west and up. What next? S

RASPUTIN



FAKTEN

- » PUBLISHER: FIREBIRD
- » ENTWICKLER: PAUL HIBBARD
- » ERSCHIENEN: 1985
- » PLATTFORM: SPECTRUM, C64, SCHNEIDER CPC
- » GENRE: ACTION-ADVENTURE

Paul Hibbard entschied sich nach der Mitentwicklung von *Buggy Blast*, solo an seinem nächsten Projekt zu arbeiten. Retro Gamer spricht mit ihm über die Entwicklung von *Rasputin*.

In den 80er Jahren fingen viele Spieleentwickler als Teil eines Duos an, so auch Paul Hibbard. Sein Debüt war der Shooter *Buggy Blast*, den er gemeinsam mit seinem Schwager David Lowe entwickelte. „Als wir mit *Buggy Blast* fertig waren, wollte Dave wieder in die Musik, also musste ich mir selbst etwas ausdenken. Ich wollte das Plattformer-Prinzip etwas interessanter machen, indem ich den Spieler in einem 3D-Bild springen lasse.“ Paul nahm die Perspektive von *Buggy Blast*, befand diesen

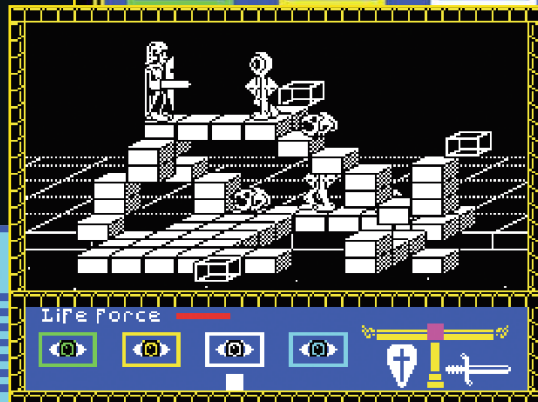
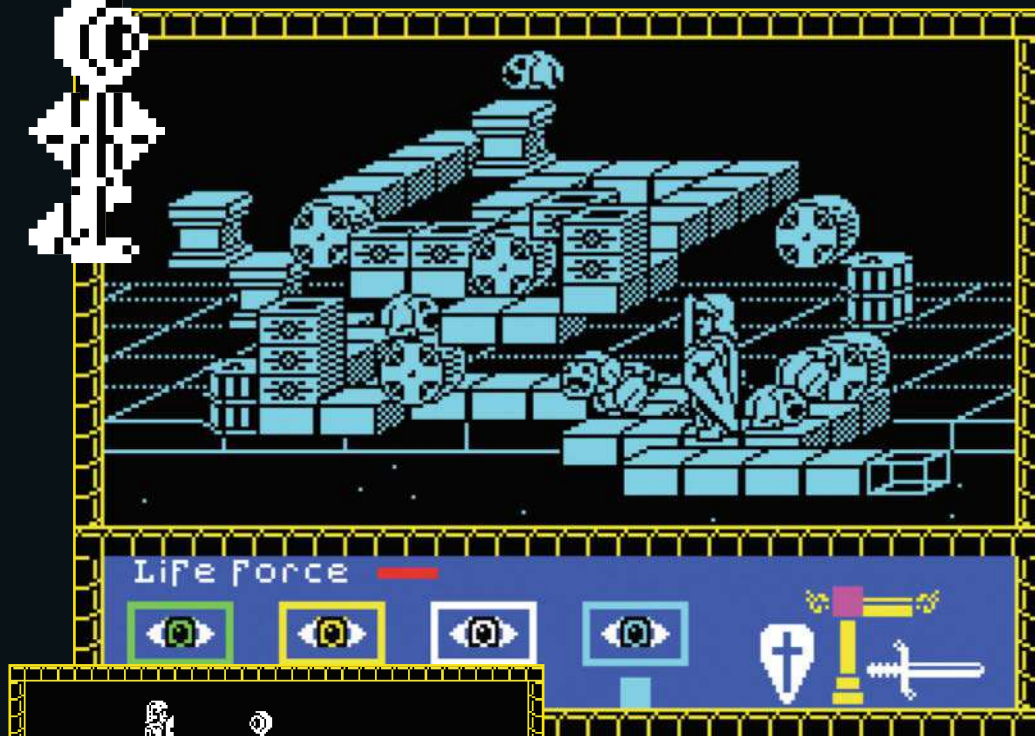
Ansatz für zu anspruchsvoll und vereinfachte seine Herangehensweise.

Die Idee wuchs zu einem isometrischen Titel über mittelalterliche Ritter heran. Als Genre wählte er das beliebte isometrische Action-Adventure nach dem Vorbild von *Knight Lore* und Konsorten. Er wollte gnadenlose Gegner mit fordernden Puzzles vereinen. Diese Projektidee legte er dann dem Publisher seines Erstlings vor.



Wieso ausgerechnet Ritter, fragen wir Paul. „Meine Kindheitshelden waren Ivanhoe und Sir Lancelot. Die beiden waren mit Schwert und Schild bewaffnet, daher der ursprüngliche Name *Crusader*. Ich kannte Tony Rainbird von Firebird sehr gut, also habe ich ihm meine Idee erklärt und ein paar Standbilder gezeigt. Das hat ihm ausgereicht, das Spiel zu nehmen.“ Der Name *Rasputin* wurde vom damaligen Studioleniter vorgeschlagen, der ein Buch über den Wanderprediger gelesen hatte.

Mit dem Vertrag in der Tasche machte sich Paul an die Arbeit, seinen gepanzerten Helden und den Mönch in Computergrafik umzusetzen. „Da es sich um einen isometrischen Titel gehandelt hat, habe ich Millimeterpapier genutzt, um die Illusion von räumlicher Tiefe zu erzeugen. Schwert und Schild zusammenzubringen, Kämpfe zu implementieren und von Plattform zu Plattform zu springen – das ist nicht einfach gewesen!“



» [ZX Spectrum] Bizarre Kreaturen attackieren Rasputins Ritter.

Als Nächstes überlegte er sich Gegnertypen, wie beispielsweise einen Zyklopen. „Ich erinnere mich noch an dessen Augäpfel. Sie basierten auf einem Cartoon, der einer Beatles-Single beilag.“ Als Paul dazu überging, die Levels zu entwerfen, konnte er gar nicht mehr damit aufhören, an *Rasputin* zu denken: „Ich lag jede Nacht wach und dachte über Räume nach. Ich wollte eine Karte, die zeigt, wie die Zimmer zusammenhängen und wohin die Türen einen bringen. Ich hatte angefangen, eine 3D-Karte aus Lego zu bauen.“ Schnell ging er jedoch wieder zu Zeichnungen über, da die Spielwelt zu komplex wurde.

Nach einiger Zeit drohte Paul sein eigenes Spiel über den Kopf zu wachsen: „Zunächst schien alles ganz simpel. Allerdings ging es mir ein bisschen wie einem Autor, der sich im Schreiben seines Buches verliert. Ich hatte niemanden, der Ideen ablehnte – eine echte Gefahr, wenn man alleine arbeitet.“ So baute er immer mehr Features und Elemente ein. Der Designer widmete *Rasputin* seine ungeteilte Aufmerksamkeit, was seinen Preis forderte. Paul bekennt: „Als *Rasputin* fertig war, wollte ich das feiern. Ich saß mit ein paar Freunden zusammen, konnte jedoch über nichts ande-

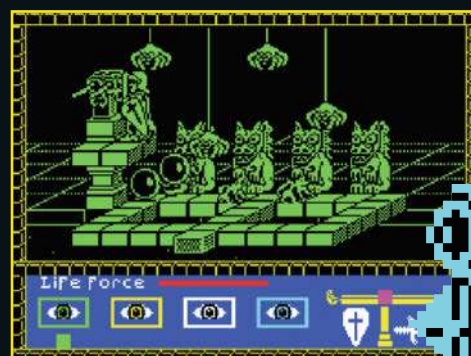
» [ZX Spectrum] Manche Levels sind mit schweren Gegnern geradezu überflutet.

res als Programmieren reden. Denn ich hatte weder Zeitung gelesen noch ferngesehen. Ich hatte schlicht kein anderes Gesprächsthema!“

Rasputin erhielt zwar sehr gute Testnoten von den Magazinen, kam aber aufgrund von diversen Publishing- und Distributions-Problemen erst Monate später auf den Markt. Das grämt Paul heute noch: „Es sollte eigentlich mit allen Toptiteln von Firebird erscheinen, jedoch war einer noch nicht fertig, deshalb wurde auch *Rasputin* verschoben.“ Als der Titel dann endlich erschien, ging auch noch einer der größten britischen Distributoren pleite – und die vielen Tausend Kopien in dessen Lagerhaus verschwanden irgendwo, statt an die Händler geliefert zu werden.

Paul hält *Rasputin* für weniger gut, als es hatte sein können. „Ich bin begeistert, dass es immer noch gespielt wird. Aber gerade die Animationen des Kreuzritters sind, verglichen mit anderen, erbärmlich. Ich würde sie gerne ändern! Was wohl gar nicht so einfach wäre, wenn ich an den engen Speicher und das geringe Tempo der damaligen Rechner denke...“ *

Vielen Dank an Paul Hibbard.



» [ZX Spectrum] Rasputins Geister feuern in vier Richtungen, Vorsicht ist geboten!

SEITEN-SPRÜNGE

Zusammenfassung der anderen *Rasputin*-Versionen.



SPECTRUM 128K

■ Während andere 128K-Umsetzungen von 48K-Spielen lediglich eine Dreikanaltonspur hinzufügten, bot *Rasputin* 33 zusätzliche Räume, sich ändernde Musik und beeindruckende Sprachsamples.



SCHNEIDER CPC

■ Der einzige Nachteil der Schneider-Portierung ist, dass sie teilweise langsamer als das Original läuft. Als Ausgleich bietet die CPC-Version mehr Farben und bessere Soundeffekte.



COMMODORE 64

■ Genau wie die CPC-Version läuft *Rasputin* auch auf dem C64 etwas langsamer, fängt aber den Stil perfekt ein. Zudem hat die Umsetzung gute Soundeffekte und den mit Abstand besten Soundtrack.

Außenreiter



SATELLAVIEW

Das Satellaview-System war nur in Japan erhältlich und basierte auf den namensgebenden Satellitenübertragungen. Diese Übertragungen endeten zur Jahrtausendwende, was das Ende der Hardware bedeutete. **Retro Gamer** stellt die wichtigsten Titel vor.

BS LEGEND OF ZELDA

■ ENTWICKLER: NINTENDO ■ ERSCHIENEN: 1995

■ Bekannt wurde *BS Legend of Zelda* (BS steht für Broadcast Satellite) als der weltweit erste Titel mit integriertem „SoundLink“. Darüber konnten Musik und Soundtracks übertragen werden. Durch die Übertragung erzählten, natürlich vom Band, professionelle Sprecher die Hintergrundgeschichte während des Spiels.

Obwohl *BS Legend of Zelda* in Hyrule spielte und eine sehr ähnliche

Handlung wie das ursprüngliche *Legend of Zelda* hat, war der Hauptcharakter nicht Link. Stattdessen konnte ein beliebiger Avatar in der Benutzeroberfläche des Satellaview ausgewählt werden.

Da Nintendo und der Verreiber St. GIGA damals noch mit den Limitierungen der Satellitenübertragungen experimentierten, beschränkte sich der gesendete Inhalt auf bestimmte Momente im Spiel. Dabei wurde das Spielgeschehen angehalten, während eine Tonspur abgespielt wurde. Mit Hilfe dieser Tonspur wurde dem Spieler beispielsweise eine neue Fähigkeit enthüllt, oder er wurde über wichtige Ereignisse in der Spielwelt informiert.

BS Legend Of Zelda wurde in vier zeitlich begrenzte Episoden aufgeteilt. Am Ende einer Episode konnte der Spieler erst nach Hyrule zurückkehren, indem er eine folgende Übertragung nutzte. Die nachfolgende Episode bot

nicht nur neue Fähigkeiten und Gegenstände, sondern schaltete auch weitere Teile der Karte frei.

Obwohl das Spiel eine sehr lineare Geschichte hatte und das Spielgeschehen zum Abspielen der Audio-Übertragungen komplett angehalten werden musste, sorgte *BS Legend of Zelda* im August 1995 für viel Aufsehen. St. GIGA und Nintendo wurden mit Fanpost überhäuft, was dafür sorgte, dass die erste Episode immerhin drei Nachfolger erhielt.

Im Dezember 1995 wurde eine überarbeitete Version des Spiels ausgestrahlt. Es war nun möglich, die übertragenen Audiodateien abzuspielen, ohne den Spielfluss unterbrechen zu müssen. Außerdem waren die Audioaufnahmen in Englisch, Deutsch, Spanisch oder Französisch zu hören. Zusätzlich erhielt Link seinen rechtmäßigen Platz als Held der Serie zurück und war nun wieder der Hauptcharakter.



ALTERNATIVEN

SECRET OF MANA

SNES, 1993

■ Neben *Legend von Zelda: A Link to the Past* wohl das beste Rollenspiel für den SNES. Mit tollen Grafiken, wunderschöner Musik und sogar einem Koop-Modus, in dem ein Freund einen verbündeten Charakter steuern kann, ist *Secret of Mana* ein absolutes Muss für jeden Abenteuer-Fan.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SNES, 1991

■ Für viele Fans gilt das Abenteuer von Link als mit das Beste, was das Genre je hervor gebracht hat. Zeitlose Grafik, eine weitläufige Spielwelt, jede Menge Geheimnisse und eine besondere Wendung der Story wollen entdeckt werden.



ALUNDRA

PLAYSTATION, 1997

■ In der 32-Bit-Ära waren 2D-Rollenspiele nicht mehr so beliebt. *Alundra* war eine bemerkenswerte Ausnahme: Mit der erweiterten Farbpalette der PlayStation wurden sehr schöne Effekte geschaffen, zudem ermöglichte der große Speicherplatz der CD eine riesige Spielwelt und einen tollen Soundtrack.



BESONDERHEITEN

AUSSER-IRDISCH

■ Per Satellit wurden neue Bereiche und Fähigkeiten freigeschaltet.

AUFPOLIERT

■ Basierend auf der NES-Version zeigten sich Grafik und Sound erheblich verbessert.

HERZIG

■ Man beginnt das Spiel mit drei Herzen, die durch Feen wieder aufgefüllt werden.

GESCHICKT

■ Wie im Original kann Link zwei Gegenstände gleichzeitig ausrüsten.



RADICAL DREAMERS

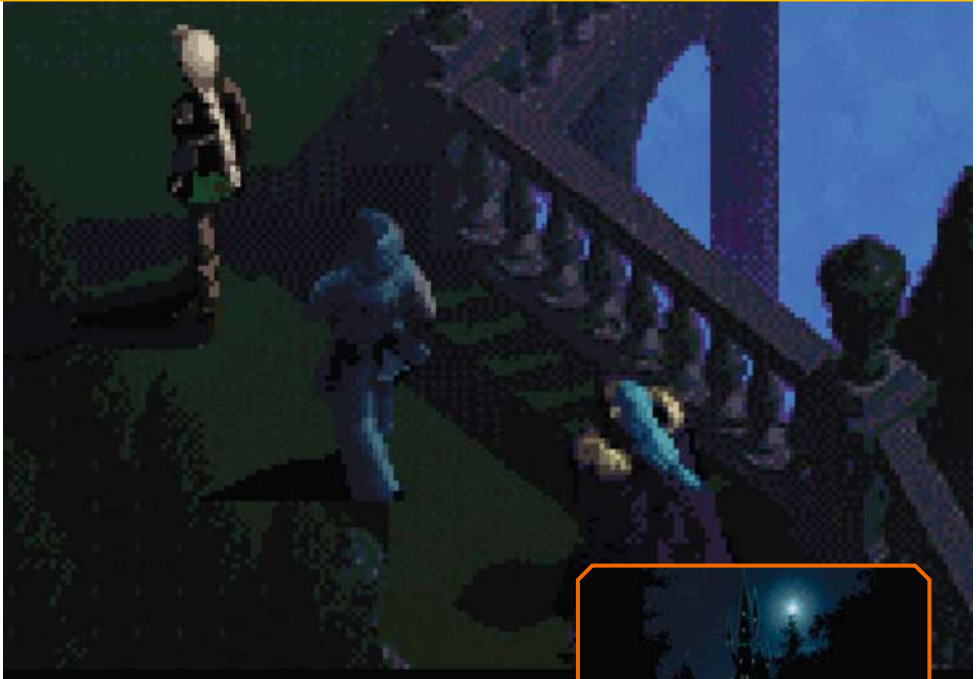
■ ENTWICKLER: SQUARE ■ ERSCHIENEN: 1996

■ **Einer der bekanntesten Satellaview- Titel ist eigentlich nur eine Nebengeschichte zu *Chrono Trigger*, einem sehr erfolgreichen JRPG für das SNES.**

Im Gegensatz zu seinem Vorgänger ist *Radical Dreamers* hauptsächlich textbasiert, mit minimalen grafischen Inhalten. Das Spiel dreht sich um Serge, Kid und Magil, ein Trio von Schatzsuchern. Der Spieler konnte aus verschiedenen verfügbaren Aktionen auswählen, um durch die Welt zu navigieren, an einem Kampf teilzunehmen oder sich mit anderen Charakteren zu unterhalten.

Während der Handlung wurden die Verbindungen zwischen *Radical Dreamers* und *Chrono Trigger* aufgedeckt. Nach Abschluss des Hauptspiels wurde per Satellit das Erste von mehreren zusätzlichen Szenarien freigeschaltet.

Direktor Masato Kato war sich durchaus bewusst, dass *Radical Dreamers* aufgrund der geringen Verbreitung des Satellaview kein großer kommerzieller Erfolg werden würde. So sah er das Spiel und dessen Entwicklung eher als persönliches Vergnügen an. Da Kato aber nur drei Monate Entwicklungszeit hatte, war er mit dem Endergebnis nicht zufrieden: „Das Spiel war nicht fertig, als es erschien.“



» Das Spiel war nicht fertig, als es erschien.«



» [SNES] Die schwache Grafik wurde durch die tollen Soundeffekte wieder ausgeglichen.

WEITERE FAVORITEN



» BS FIRE EMBLEM: ARCHANEA SENKI-HEN

■ ENTWICKLER: INTELLIGENT SYSTEMS
■ ERSCHIENEN: 1997

■ *Archanea Senki-hen* wurde als Prequel zum originalen *Fire Emblem* und *Fire Emblem: Mystery of the Emblem* veröffentlicht und in vier Episoden ausgestrahlt. Es war der erste Titel der Reihe mit gesprochenen Texten. Ziel des Spiels war es, über einen Zeitraum von drei Stunden mehrere Wellen von Angriffen zu überstehen.



» BS MAKIBA MONOGATARI

■ ENTWICKLER: AMCCUS
■ ERSCHIENEN: 1996

■ Außerhalb von Japan besser als *Harvest Moon* bekannt, erhielt diese SNES-Umsetzung mehrere per Satellit ausgestrahlte Sequenzen. Diese waren über einen Zeitraum von einigen Wochen spielbar. Auch hier wurden die Zwischensequenzen komplett mit Sprachausgabe vertont.



» BS DRAGON QUEST 1

■ ENTWICKLER: ENIX
■ ERSCHIENEN: 1996

■ *BS Dragon Quest 1* war ein Remake des Originals von 1986. Wiederum wurde das SoundLink-System genutzt, um Sprachausgaben zu übertragen. Insgesamt erschienen vier Folgen. Um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich mit Freunden messen zu können, wurden verschiedene Auszeichnungen und freischaltbare Erfolge eingeführt.



» BS THE LEGEND OF ZELDA: ANCIENT STONE TABLETS

■ ENTWICKLER: NINTENDO
■ ERSCHIENEN: 1997

■ Der dritte Zelda-Teil, der für Satellaview veröffentlicht wurde. Wie schon bei *BS Legend of Zelda* wurde mit Hilfe des SoundLink-Systems Sprachausgabe in den Zwischensequenzen angeboten. Inzwischen wurde das System allerdings stark verbessert, sodass das Spiel nicht mehr pausiert werden musste, um die Sequenzen abspielen zu können.

BS F-ZERO GRAND PRIX

■ ENTWICKLER: NINTENDO ■ ERSCHIENEN: 1996/1997

■ *F-Zero* war eines der populärsten Spiele für das SNES, zudem war es ein Launch-Titel. Trotz der langen und erfolgreichen Zeit der Konsole hat das Rennspiel aber nie einen direkten Nachfolger bekommen.

Mit *BS F-Zero Grand Prix* erhielten zumindest die japanischen Fans zwei kleine Fortsetzungen mit jeweils vier Übertragungen aus dem All. Im ersten Teil wurden die 15 Originalstrecken veröffentlicht, zudem erhielt der Spieler vier unterschiedliche Fahrzeuge, jeweils mit eigenen Stärken und Schwächen.

Der zweite Titel trug den Namen *BS F-Zero Grand Prix 2* und wurde im August 1997 veröffentlicht. Er fasste alle neuen Strecken zu einer Liga zusammen und führte den Grand-Prix- und den Trainingsmodus ein. Durch den bereits bekannten SoundLink war es möglich, das Rennen durch Sprachausgabe kommentieren zu lassen. Diese „Live-Kommentare“ trugen stark zur Atmosphäre bei, stimmten aber nicht zwangsläufig mit dem tatsächlichen Geschehen auf dem Bildschirm überein.

Es gab Gerüchte über eine mögliche Umsetzung für den westlichen Markt, diese Pläne wurden allerdings nie verwirklicht.



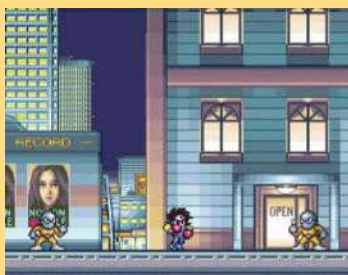
» [SNES] Die vier fahrbaren Boliden hatten individuelle Stärken und Schwächen.

RETRO STINKER

» BS SPRIGGAN POWERED

■ ENTWICKLER: NAXAT SOFT ■ ERSCHIENEN: 1996

■ Wird oft als Part der *Spriggan*-Reihe eingeordnet, mit Naxat Soft als Entwickler. Es gibt auch eine Modulversion – die ebenso mies ist: öde Action, undetaillierte CGI-Grafik.



» KAIZOU CHOUJIN SCHIBIBINMAN ZERO

■ ENTWICKLER: MASAYA
■ ERSCHIENEN: 1997

■ Das Action-Hüpfspiel ist der im Westen eher bekannten *Shockman*-Reihe zuzuordnen. Vor Kurzem gab es ein stark limitiertes Angebot an originalen Spielekassetten, die fast sofort ausverkauft waren. Die Kassetten wechseln inzwischen im Internet für hohe Sammlerpreise den Besitzer.



» ITOI SHIGESATO NO BASS TSURI NO 1

■ ENTWICKLER: HAL LABORATORY
■ ERSCHIENEN: 1997

■ Auf dem Satellaview gab es für diese sehr spaßige Anglersimulation mehrere Wettbewerbe. Neben anderen nahm auch Itoi Shigesato, Namensgeber der Reihe, daran teil. Als Preise konnte man exklusive Sammlerstücke gewinnen. Für den N64 gab es einen Nachfolger, aber auch dieser wurde nur in Japan veröffentlicht.



» EXCITEBIKE BUN BUN MARIO BATTLE STADIUM

■ ENTWICKLER: NINTENDO
■ ERSCHIENEN: 1997

■ Die liebevoll überarbeitete Version des NES-Titels *Excitebike* tauschte die unscheinbaren Fahrer gegen berühmte Gesichter aus dem Mario-Universum, darunter Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Wario und Toad. Ein neuer Spielmodus führte die aus *Super Mario Kart* bekannten Goldmünzen ein.



» SUTTE HAKKUN '98 EVENT VERSION

■ ENTWICKLER: INDIESZERO
■ ERSCHIENEN: 1997

■ Dieses Hüpfspiel mit vielen Puzzle-Elementen erschien in mehrfachen Fassungen für Satellaview. Es war der erste Titel des Entwicklers Indieszero, der später Titel wie *NES Remix*, *Theatrhythm Final Fantasy* und *Electroplankton* veröffentlichte.

**RETRO GAMER ABONNIEREN
UND ZEITREISE ANTRETEN!**



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprochen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.



RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:

T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal

3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker“ mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer**.
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!

X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Name

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ☐ E-Mail ☐ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift



Mit seiner 30-jährigen *Geschichte* ist *Ys* einer der ältesten Vertreter der japanischen Rollenspiel-Szene. Dennoch ist die Reihe nicht so bekannt wie einige ihrer Zeitgenossen. Retro Gamer spricht mit Falcoms President Toshihiro Kondo, um die Hintergründe zu erfahren.

Rollenspiele machen es uns manchmal nicht einfach, und wir sind sicher, dass viele von euch dieses Problem nachvollziehen können: Als Erwachsener ist es

oft sehr schwer, Privatleben, Arbeit und das neueste 100-Stunden-Epos unter einen Hut zu bringen. Der Trend geht zu sehr umfangreichen und komplexen Spielwelten. Diese Spiele will man zwar nicht auslassen, aber es ist schwierig, sie wirklich bis zum Ende zu spielen.

Wir sind nicht die Einzigen mit diesem Problem, und dieses Problem existierte auch schon vor Jahrzehnten. Das war auch der Grund, weshalb sich Nihon Falcom dazu entschloss, mit *Ys* einen etwas anderen Weg

einzuschlagen. Falcom hatte mit *Dragon Slayer* bereits 1984 einen Rollenspiel-Hit auf den japanischen Markt gebracht. Die Reihe gipfelte in *Dragon Slayer Jr: Romanica*, das versuchte, sein Spielprinzip zu vereinfachen. Es gab nur einen Knopf für Attacken, keine Anpassungsmöglichkeiten und nur sehr wenige Statistiken.

Diese Philosophie der Vereinfachung des Rollenspiels wurde auf *Ys* übertragen. Programmierer Masay Hashimoto erklärte in einem Interview, dass *Ys* mit dem Hintergedanken geschaffen wurde, ein zugängliches Spiel auf den Markt zu bringen, das nicht auf Hardcore-Fans ausgerichtet war. Beispielsweise vermied es langwierige Phasen des Auflevelns. Der Spieler bekam die Möglichkeit, jederzeit zu speichern, um seinen Fortschritt nicht zu verlieren. Ein



WER IST ADOL CHRISTIN?

Toshihiro Kondo über den Helden aus Ys.

Der rothaarige Held hat einen gehörigen Wiedererkennungswert, auch wenn er nicht spricht. Dass Adol stumm bleibt, hat einen guten Grund: „Unter den Entwicklern gab es einige, die der Meinung waren, dass Adol sprechen sollte“, verrät uns Toshihiro. „Als ich zum Team gestoßen bin, erklärte man mir, dass der Charakter als Avatar für die Spieler gedacht sei. Sobald dieser Avatar anfangen würde zu sprechen, bekäme der Spieler automatisch eine passivere Rolle, weil der Avatar dann im Grunde auch zum Spieler sprechen würde.“

Normalerweise wissen Designer um die Hintergründe, Eigenschaften und Eigenarten ihrer Charaktere. Dies ist bei Falcom nicht der Fall: „Eigentlich wissen wir nicht viel über Adol“, gesteht Toshihiro. „An manchen Stellen im Spiel fragen wir uns, was Adol jetzt wohl gerade denken oder wie er auf gewisse Situationen reagieren würde. Wir wissen es aber nicht sicher. Natürlich hat er gewisse charakterliche Grundzüge: Er ist stark, zuverlässig, einfach ein guter Kerl. Außerdem kommt er sehr gut bei den Frauen an. Das sind aber alles Eigenschaften, die ihm die Fans zugeschrieben haben. Falcom hatte nicht auf derartige Charakterzüge hingewirkt.“

Somit ist Adol als Spielfigur eine Gemeinschaftsarbeit mit den Fans, die von jedem anders interpretiert werden kann: „Manchmal denke ich, dass Adol wie eine berühmte Persönlichkeit aus der menschlichen Geschichte ist“, philosophiert Toshihiro. „Wenn man in den Geschichtsbüchern von diesen Menschen liest, hat man eine ungefähre Vorstellung, wie diese Person wohl gewesen sein muss. Das muss aber natürlich nicht der Wahrheit entsprechen. So wird auch Adol mit gewissen Eigenschaften in Verbindung gebracht, die aber von Falcom nie so geplant waren.“



im Juni 1987 für den NEC PC-8801, Konvertierungen für weitere japanische Systeme folgten noch im selben Jahr.

Das ungewöhnliche RPG gewann viele Fans, und aufgrund dieser Popularität erschien Ys 1988 noch für das Famicom und den Sega Mark III. Im gleichen Jahr kam die übersetzte Version in Nordamerika für das Master-System heraus. Die internationalen Kritiken waren äußerst positiv, Ys wurde sogar mit *The Legend Of Zelda* verglichen.

1988 wurde *Ys II: Ancient Ys Vanished – The Final Chapter* veröffentlicht, eine direkte Fortsetzung des ersten Spiels. Die Handlung setzte unmittelbar an das Ende des Vorgängers an und drehte sich um Adols Reise zur schwebenden Insel von Ys. Teil 2 nutzte die gleichen Technologien, verbesserte aber die Grafik. Eine große Neuerung war das Magie-System mit mehreren Zaubersprüchen. Trotz der guten internationalen Verkaufszahlen des Vorgängers gab es keine allein stehende englischsprachige Version von *Ys II*. Stattdessen erschienen ►



» [PC Engine] Einer der knackigen Bossgegner von Ys III: *Wanderers From Ys*.

» [PC-8801] Der japanische PC-8801 konnte das Spiel in hohen Auflösungen darstellen.

„Bump“-Kampfsystem wurde eingeführt: Man konnte direkt in einen Feind rennen, ihn dabei umstoßen und so Schaden verursachen.

Tatsächlich musste Adol Christin, der Held der Reihe, viele Kämpfe bestreiten, bis er seine Aufgabe erfüllt hatte. Sara, die Prophetin von Esteria, hatte den Weltuntergang vorausgesagt. Um diesen zu verhindern, benötigte sie die sechs Bücher von Ys. Adol kämpfte sich also quer über den Kontinent, um die verstreuten Bücher zu finden.

Das Team von Falcom traf auf mehrere Schwierigkeiten bei der Entwicklung. Eine der größten war die winzige Größe der Charaktere. Hashimoto konnte keine Mimik nutzen, um die Gefühle der Charaktere zu vermitteln. Die Charaktere konnten wegen der begrenzten Technik auch nicht vergrößert werden. Zudem gestaltete sich das Design der Karte schwierig, da aufgrund der gewählten Perspektive keine Türen dargestellt werden konnten, die nach Osten oder Westen führten.

Allerdings ließen sich diese Probleme lösen oder zumindest umgehen, und der Titel wurde nach nur fünf Monaten Entwicklungszeit veröffentlicht. *Ys: Ancient Ys Vanished* erschien

DIE BÜCHER VON YS

Eine Übersicht über die vielen Versionen.



SHARP X1 1987

■ Bei der Auflösung mussten kleine Abstriche gemacht werden, ansonsten ist diese Version optisch fast identisch mit der Version für den PC-8801. Die Audiowiedergabe wurde durch die Hardware stark eingeschränkt, weshalb die Qualität deutlich abnahm.



FUJITSU FM-7 1987

■ In der grafischen Darstellung sieht man das Können der Entwickler von Falcom. Die Grafik muss sich vor den anderen Versionen nicht verstecken, obwohl eine schwächere Hardware zur Verfügung stand.

NEC PC-8801 1987

■ Die Originalversion von Ys, auf der die meisten anderen Konvertierungen basierten. Das Spiel nutzte einen hochauflösenden 640x200-Bildschirmmodus. Der Soundtrack hatte eine tolle Qualität und war mit das Beste, was es vor den CD-Versionen gab.



NEC PC-98 1987

■ Falls man Eigentümer der optionalen Soundkarte war, kam man auch hier in den Genuss der hochgeschätzten Audioqualität der PC-8801-Version. Falls nicht, musste man sich mit den typischen Pieptönen der Hardware zufriedengeben.



MSX2 1987

■ Die Grafiken wurden für die MSX2-Konvertierung neu gestaltet, da das System eine bessere Farbdarstellung als etwa der NEC PC-98 hatte. Beim Sound mussten allerdings wiederum einige Abstriche gemacht werden.

FAMICOM 1988

■ Die erste Version für eine Heimkonsole. Das Design wurde komplett überarbeitet, zusätzlich wurde eine neue Questreihe hinzugefügt. Die Spielgeschwindigkeit konnte deutlich erhöht werden, außerdem gab es keine Verzögerungen beim Scrollen mehr.



MASTER SYSTEM 1988

■ Der erste Release in englischer Sprache scrollte weich, auch das eigentliche Spiel lief flüssig. Aus unerfindlichen Gründen wurden aber für den Westen einige Charaktere umbenannt; der Held hieß anstatt Adol plötzlich Aron.

PC (DOS) 1989

■ Die DOS-Version wurde von einer externen Firma namens Kyodai übersetzt. Die Grafiken wurden nicht so hochauflösend dargestellt wie im japanischen Original, auch der Sound konnte leider nicht mithalten.



SHARP X68000 1991

■ Diese Version wurde komplett überarbeitet. Sie enthielt neue Grafiken, Karten und Charaktere. Die Stadt Minea ist deutlich gewachsen und hat neue Einwohner dazugewonnen. Auch hier kann die Soundqualität sehr überzeugen.



PC (WINDOWS) 1997

■ Ys Eternal war eine Neuauflage des Spiels von 1987. Die Weltkarte wurde deutlich vergrößert, neue Story-Elemente und verschiedene Schwierigkeitsgrade wurden hinzugefügt. Alle Nachfolger basierten auf dieser Version.

PC ENGINE 1989

■ Das Spiel kam als Doppelpack daher und beinhaltete sowohl Ys I als auch Ys II. Manche Details wurden verbessert und es wurden einige schön gezeichnete Charakter-Porträts hinzugefügt. Am meisten beeindruckte der Sound, erstmals in CD-Qualität.

SATURN 1997

■ Das Spiel erschien als Teil der Sammlung Falcom Classics und wurde stark überarbeitet. Inzwischen war ein deutlicher Unterschied zu den früheren Grafiken sichtbar. Adol erhielt neue Fähigkeiten und konnte sich endlich auch diagonal bewegen.



PS2 2003

■ Aufbauend auf Ys Eternal fügte die Version für die PlayStation 2 ein Combo-System für die Kämpfe hinzu. Es gab erstmals Sprachausgaben, zusätzlich hatte man die Möglichkeit, Ys I und Ys II zusammenhängend als ein Spiel zu spielen.

NINTENDO DS 2008

■ Die Charaktere wurden als 2D-Sprites vor einem 3D-Hintergrund abgebildet. Für jede von Adols Attacken musste man jeweils eine Taste drücken, was nach einiger Zeit schmerzhaft wurde. Dafür gab es neue Ausrüstung und einen neuen Bossgegner.



PSP 2009

■ Stolz Besitzer von Sonys PSP durften sich über eine überarbeitete Version von Ys I und Ys II: Chronicles freuen. Darin enthalten waren neue Grafiken für die Charaktere sowie ein sehr schöner neuer Soundtrack.

PC (WINDOWS) 2013

■ Inhaltlich baut die PC-Version auf der PSP-Version auf. Sie ist die eine einfache Möglichkeit, heutzutage die Welt von Ys zu erkunden. Neben vielen neuen Effekten wurde auch die Spielwelt erweitert.





FUJITSU FM-77AV 1987

■ Die FM-77 AV-Version ist inhaltlich und grafisch identisch mit der FM-7-Version. Allerdings konnte die Soundqualität noch einmal erheblich verbessert werden, weshalb dieser Titel deutlich beliebter war.



APPLE IIGS 1989

■ Besitzer einer Maschine von Apple bekamen hinsichtlich dieses Spiels deutlich mehr für ihr Geld als DOS-User. Obwohl der Spielinhalt gleich war und ähnliche Grafiken dargestellt wurden, konnte der Apple die Audioqualität deutlich steigern.



PC (WINDOWS) 2001

■ *Ys Complete* wurde in einigen Details nachgebessert. Das Spiel erhielt ein animiertes Intro, grafische Verbesserungen und einen neuen Dialog. Zusätzlich bekam jeder Charakter einen Namen und eine vollständige Hintergrundgeschichte.

»Am Anfang bin ich häufig gestorben und dachte, das Spiel sei viel zu schwer.«

TOSHIHIRO KONDO

► *Ys I* und *II* in einer Sammlung für die 8-Bit-Spielkonsole PC Engine.

Die ersten beiden Teile waren sich sehr ähnlich. Mit dem dritten Teil versuchten die Macher etwas Neues: „*Ys III* war ein Seitwärts-Scroller. Am Anfang bin ich häufig gestorben und dachte, das Spiel sei viel zu schwer. Mir wurde gesagt, dass die *Ys*-Reihe einsteigerfreundlich sei, aber dieses Gefühl hatte ich überhaupt nicht“, erinnert sich Kondo.

Tatsächlich spielte sich *Ys III* wie ein Hüpfspiel. Es nutzte die gleichen Spielmechaniken wie die ersten beiden Teile, erinnerte aber eher an *Wonder Boy*.

Nachdem Adol in den Vorgängern Esteria vor dem Untergang bewahrt hatte, reiste er nun mit seinem Kameraden Dogi in dessen Heimat Felghana. Die kleine Stadt wurde von Soldaten der Burg Valestein bedroht. Dessen Herrscher, Lord MacGuire, wollte um jeden Preis eine Sammlung von mysteriösen Statuen an sich reißen. Adol schritt in typischer Heldenmanier ein, um diesen Plan zu durchkreuzen.

Ys III: Wanderers From Ys debütierte 1989 auf dem NEC-System. Bald darauf gab es mehrere, unter anderem auch englischsprachige Versionen für Mega Drive, PC Engine und SNES. Obwohl es kein schlechtes Spiel war, kam die Entscheidung, die Vogelperspektive aufzugeben, nicht gut bei den Serienfans an. Als Konsequenz erschienen nach *Ys III* für einen längeren Zeitraum keine weiteren Versionen für den westlichen Markt.

Ys IV war vor allem erstaunlich, weil sich die Versionen für SNES und PC Engine CD deutlich unterschieden. Kondo bestätigt das und erklärt den Grund dafür: „Falcom war kein großer Hersteller, wir mussten unsere Umsetzungen durch externe Firmen programmieren lassen.“ Bei allen Unterschieden hatten die



» [SNES] Von den beiden sehr unterschiedlichen *Ys IV*-Versionen war *Mask of the Sun* näher am ersten Teil.

beiden *Ys-IV*-Versionen eine wichtige Gemeinsamkeit: Sie kehrten zur gewohnten Vogelperspektive zurück. „Das war für die Fans sehr erfreulich, wie sie uns durch eine Menge Briefe bestätigten“, verrät Kondo.

Beide Spiele hatten die gleiche Spielwelt und Hintergrundgeschichte. Adol beginnt seine Reise nach Celceta, wobei er gegen die Kräfte des Romun-Imperiums kämpft. Das hielt die Fans natürlich nicht davon ab, darüber zu streiten, welches *Ys IV* denn nun das beste sei. *The Dawn Of Ys* bot ein flüssigeres Spielgefühl, während der SNES-Titel *Mask Of The Sun* näher dran am Originaldesign war. Beide Titel konnten nebeneinander existieren, wie auch Kondo findet: „Irgendwann kamen die Fans zu der Theorie, dass die beiden Titel unterschiedliche Interpretationen der gleichen Geschichte waren. Damit war der Großteil der Spieler einverstanden, diese Lösung wurde allgemein akzeptiert.“

Das letzte *Ys*-Spiel der 90er Jahre trug den Namen *Ys V: Lost Kefin, Kingdom Of Sand* und erschien im Dezember 1995 für die PlayStation 2. Hier begleitete der Spieler den Helden Adol in die wüstenähnliche Xandria-Region, auf der Suche nach der verlorenen Stadt Kefin. Das war Falcoms erster Versuch, die *Ys*-Reihe auf moderne Heimkonsolen zu bringen. Dazu wurde das Kampfsystem deutlich überarbeitet. Die „Bump“-Attacke wurde entfernt, der Spieler musste für Attacken nun einen Knopf drücken. Zudem konnte Adol jetzt springen und Angriffe mit einem Schild abblocken. Die Charaktere verloren ihre Comic-hafte Darstellung und nahmen nun realistischere Züge an.

Die Umsetzung auf PS2 verlief nicht problemlos, sodass *Ys V: Expert* bereits wenige Monate nach Veröffentlichung des Vorgängers erschien. Darin behob Falcom den häufig kritisierten zu leichten Schwierigkeitsgrad und ►

» [SNES] In *Ys V* konnte man das erste Mal auch Wüstenlandschaften erkunden.





ABLEGER

Die erfolgreiche Marke versuchte sich auch in anderen Genres.



YS STRATEGY 2006

■ Ein Echtzeitstrategie-Titel, der exklusiv für den Nintendo DS in Japan und Europa veröffentlicht wurde. Aufgrund der tiefgründigen Spielwelt keine schlechte Idee – bei der Umsetzung traten allerdings Probleme auf. Die Touchscreen-Oberfläche funktionierte zwar gut, aber die Hardware kam bei großen Schlachten schnell an ihre Grenzen. Außerdem war das Spiel zu langsam für unterwegs.



YS ONLINE 2007

■ Das Spiel kam zu einer Zeit, als jedes Rollenspiel mit einem halbwegs bekannten Namen zu einem MMORPG umgewandelt werden musste. Dem koreanischen Entwickler CJ Internet gelang es zwar, viel von der Ys-Geschichte in das Spiel zu packen, allerdings fehlten prägnante Alleinstellungsmerkmale. In Europa schaffte es das Spiel nicht aus der Beta-Phase, die letzten Server in Taiwan wurden 2012 abgeschaltet.



YS VS SORA NO KISEKI: ALTERNATIVE SAGA 2010

■ In diesem Ableger kämpften die Helden von Ys Seven in verschiedenen Arenen gegen die Helden von Falcoms RPG-Reihe Legend of Heroes. Die Spielmechanik wurde oft mit der von Super Smash Bros. verglichen. Dieser exklusiv in Japan erschienene Titel galt als der erfolgreichste.



► einige Bugs. Insgesamt kam das Spiel bei den Fans nicht gut an, deshalb ist es auch der einzige Serienteil, der bislang keine englische Übersetzung erhielt.

Nach Ys V legte die Reihe ein längere Pause ein. „Ich weiß nicht genau, warum, aber es gab niemanden bei Falcom, der sich für einen neuen Teil einsetzte“, erinnert sich Kondo. „Die Reihe hatte in Japan aber Kultstatus erreicht, weshalb die Nachfrage nach Fortsetzungen sehr groß war. Es gab wohl keinen Spieler, der die Welt von Ys nicht kannte. Die meisten Entwickler, die zur selben Zeit wie ich bei Falcom anfangen, mochten die Reihe sehr. Deshalb arbeiteten wir an Neuauflagen der alten Spiele.“

1997, zum zehnten Geburtstag der Reihe, gab es Remakes der ersten beiden Spiele, die zusammen unter dem Namen Ys I & II Eternal veröffentlicht wurden. Damit begann eine Welle von Neuauflagen der alten Klassiker für die modernen Plattformen. Ys III bekam eine verbesserte 2D-Version, Ys IV und

Ys V wurden komplett in 3D überarbeitet. Der dritte und der vierte Teil wurden später sogar noch einmal überarbeitet.

O bwohl viele Entwicklerfirmen im Lauf der Zeit versucht haben, ihren Klassikern eine moderne Umsetzung zu geben, gingen

dabei wenige so enthusiastisch zur Sache wie Falcom. „Uns wurde gesagt, dass ein gutes Spielprinzip, genauso wie ein guter Film, zeitlos sei“, erzählt Kondo. „Der Inhalt des Spiels, der Kern von dem, was es ausgemacht hat, ist immer noch vorhanden. Deshalb kann eine technisch gute Überarbeitung immer funktionieren.“

Durch die Arbeiten an den Neuauflagen konnte das Team rund um Kondo viel Wissen über Spieleentwicklung erlangen. „Wir waren gerade mit Ys I & II Eternal fertig, als wir den Auftrag bekamen, Ys III Eternal zu machen. Wir wollten mit unseren neu erlernten Fähigkeiten allerdings etwas Größeres machen und baten

ZEITSTRAHL

Alle Haupttitel, Überarbeitungen und Ableger zur Übersicht.



YS I: ANCIENT YS VANISHED

1987



YS III: WANDERERS FROM YS

1988



YS IV: MASK OF THE SUN

1993

YS II: ANCIENT YS VANISHED – THE FINAL CHAPTER



YS I & II



YS IV: THE DAWN OF YS



»Uns wurde gesagt, dass ein gutes Spielprinzip zeitlos ist.«

TOSHIHIRO KONDO



»[PC] Ys VI wurde erstmals in 3D veröffentlicht, das Kampfsystem blieb trotzdem simpel und übersichtlich.

darum, mit der Entwicklung von Ys VI anfangen zu dürfen“, verrät uns Kondo. Sein Team konnte sich durchsetzen und begann sofort mit der Arbeit.

In Ys VI: *The Ark Of Napishtim* strandete Adol auf den Canaan-Inseln, nachdem er von rumunischen Schiffen attackiert worden war. Teil 6 erschien in neuem Gewand, vorgeordnete 2D-Sprites wurden in 3D-Hintergründe eingesetzt. Es erschien 2003 für den PC; 2005 produzierte Konami eine Version für die PlayStation 2. Dies war das erste Mal seit acht Jahren, dass ein Ys-Titel auch wieder außerhalb von Japan erschien. Trotz der eher mittelmäßigen Kritiken war das Spiel ein Verkaufserfolg – die Reihe war wieder so begehrt wie zu ihren besten Zeiten in den 80er Jahren.

Dieser Erfolg führte zum ersten Prequel der Serie, *Ys Origin*, das 2006 veröffentlicht wurde. Da das Spiel mehrere Jahrzehnte vor dem ersten Teil stattfand, war zum ersten Mal nicht Adol der Held. Stattdessen konnte man einen von drei Charakteren auswählen, die jeweils unterschiedliche Kampfstile hatten.

Die Geschichte handelte von dem ursprünglichen Kampf zwischen den Mächten

von Ys und dämonischen Kreaturen. Die beiden Göttinnen Reah und Feena hatten sich aus Ys zurückgezogen. Da die sechs Hohepriester der Meinung waren, dass der Kampf ohne die beiden Göttinnen aussichtslos wäre, beauftragten sie den Spieler mit der Suche. *Ys Origin* erschien ursprünglich exklusiv für den PC, erhielt jedoch 2017 zwei Konvertierungen für die PlayStation Vita und die PS4.

Trotz der hohen Verkaufszahlen ist es unwahrscheinlich, dass zukünftig weitere Prequels wie *Ys Origin* erscheinen werden.

Kondo meint dazu: „Ich würde gerne eine Fortsetzung zu *Ys Origin* machen und die Story in diese Richtung weiterentwickeln. Allerdings schreibt die Firmenpolitik momentan vor, etwas Neues zu produzieren. Somit glaube ich nicht, dass wir die Geschichte vor Adols Zeit näher beleuchten können.“

Der nächste Titel mit der einfachen Bezeichnung *Ys Seven* war der erste Teil, der hauptsächlich für Handhelds entwickelt wurde. Er erschien 2009 für Sonys PSP. Adol und Dogi befanden sich wieder gemeinsam auf einer Reise, diesmal führte der Weg nach Altago, wo die dort ansässige Bevölkerung von mysteriösen Erdbeben bedroht wurde.

Die Tatsache, dass Adol von einem Mitstreiter begleitet wurde, hatte diesmal auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen. „Wir wollten den Bildschirm voller Bewegung halten“, erläutert Kondo. „Das führte zu einem Party-System. Das Hauptaugenmerk lag natürlich auf Adol, aber es gab eben auch andere Charaktere, die sich auf dem Bildschirm bewegten und Aktionen ausführten. Somit war das Spielgeschehen vielseitiger.“

Auf *Ys Seven* folgte *Ys VIII: Lacrimosa Of Dana*, der neueste Teil des Abenteuers rund um Adol. Es erschien 2017 weltweit für die PS4 und PlayStation Vita und soll in Kürze auch für Nintendo Switch kommen. Dieser Teil legt deutlich mehr Wert auf Nebencharaktere, was nicht zuletzt Dana, einer geheimnisumwobenen Frau aus Adols Träumen, zu verdanken ist: „30 Jahre lang war immer Adol unser Hauptcharakter, und seit 30 Jahren erzählten wir die Geschichte aus seiner Sicht“, führt Kondo aus. „Bei der Entwicklung von *Ys VIII* stellten wir uns die Frage, ob das nicht auch anders geht. Wir kamen auf die Idee, manche Ab- ▶



»[PSP] Viele von Adols Abenteuern beginnen mit einem Schiffsunglück.





» Wir wollten den Bildschirm voller Bewegung halten, das führte zu einem Party-System.«

TOSHIHIRO KONDO

► schnitte in Adols Träumen spielen zu lassen. In diesen Träumen kann der Spieler andere Charaktere steuern. So bleibt Adol zwar unser Hauptcharakter, aber wir können einige neue Blickwinkel einbringen.“

Dana ist nicht der einzige wichtige Nebencharakter in *Ys VIII*. Kondo fasst das Spiel wie folgt zusammen: „Adol befindet sich auf einem sinkenden Schiff. Er muss die anderen Passagiere finden und retten, dabei lernt der Spieler deren Hintergrundgeschichte kennen. Nach dem Schiffbruch landet Adol zunächst alleine auf einer einsamen Insel und versucht, seine neuen Bekannten zu finden. Die Gestrandeten bauen sich kleine Hütten, wobei später ein Dorf entsteht, das man im Lauf des Spiels erweitern kann.“

Für seinen Mut, etwas Neues zu versuchen, bekam diese Version zahlreiche sehr positive Kritiken. Am meisten wurden die interessanten Charaktere, die vielen Quests, der immense Inhalt neben der Hauptgeschichte und das Kampfsystem gelobt. Letzteres sorgt für schnelle und abwechslungsreiche Gefechte.

Trotz der vielen Aufs und einiger Abs von Falcom und der langen Abwesenheit des Spiels vom internationalen Markt ist die *Ys*-Reihe weiterhin sehr beliebt. Sie gilt als optimaler Einstieg in die Welt der japanischen Rollenspiele. Da jeder Teil eine in sich abgeschlossene Story erzählt, ist es nicht schwer, sich in der Welt von *Ys* zurechtzufinden. Und ihr könnt mit praktisch jedem Teil einsteigen, auch ohne Vorwissen. *



DIE WELT VON YS

Adols Abenteuer führen ihn über die gesamte Weltkarte ...



YS

YS II: ANCIENT YS VANISHED – THE FINAL CHAPTER, YS I & II

■ In *Ys Origin* wurde die Insel zum Schweben gebracht, um sie vor den Attacken böser Dämonen zu schützen.



VORTEX OF CANAAN

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

■ Inmitten dieses anhaltenden Sturms liegen die Canaan-Inseln, deren Bevölkerung vom Rest der Welt abgeschnitten ist.



The Vortex of Canaan



CELCESTA

YS IV: MASK OF THE SUN, YS IV: THE DAWN OF YS, YS: MEMORIES OF CELCETA

■ Dieser Teil der Welt ist sehr stark bewaldet und befindet sich unter Kontrolle des Romun-Imperiums.

» [PS4] In späteren Spielen konnte man auch die anderen Charaktere steuern.

**ESTERIA**

YS I: ANCIENT YS VANISHED, YS I & II

■ Auch hier wütet ein Sturm, der Esteria vom Wasser aus eigentlich un-erreichbar macht. Zu Beginn des Spiels landet Adol hier als Schiffbrüchiger.

**FELGHANA**

YS III: WANDERERS FROM YS, YS: THE OATH IN FELGHANA

■ Dogis Heimat ist eine Felsregion, die nur sehr schwer zugänglich ist.

The Cnesia Continent

Esteiron

Steldum

Felghana

Promalock

Celceta

*The Alp**Gillia*

Barenosia

Romn

Greek

*Europe Region**Spani*

Ediz

ALTAGO

YS SEVEN

■ Altagos Landschaft ist sehr vielfältig. Das Besondere aber ist die „Drachen-Energie“, die alle Materie durchströmt.

Altago

SEIREN ISLAND

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

■ Diese Gegend ist berühmt dafür, Schiffe zu verschlingen. Erwartungsgemäß landet Adol auch hier wieder als Schiffbrüchiger.

Xanaria

XANDRIA

YS V: LOST KEFIN, KINGDOM OF SAND

■ Das einst fruchtbare Land verwandelt sich zunehmend in eine Wüste. Anscheinend ist hier auch eine verlorene Stadt begraben ...

The Afroca Continent

MAKING OF

CRASH TEAM RACING

Nachdem die ersten drei Titel der *Crash Bandicoot*-Reihe sehr ähnliche Hüpfspiele gewesen waren, suchte Naughty Dog nach einer neuen Idee. Dan Arey erzählt Retro Gamer, wie das Studio mit Hilfe eines *Mario Kart*-Klons frischen Wind in die Serie brachte.



FAKTEN

- » **HERSTELLER:** SONY
- » **ENTWICKLER:** NAUGHTY DOG
- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION
- » **GENRE:** KART-RENNSPIEL

» [PlayStation]
Crash hat sich
wohl etwas
verschätzt.

Die PlayStation hatte noch kein eigenes Maskottchen und brauchte es vielleicht auch nicht. Doch der kalifornische Entwickler Naughty Dog brachte seinen erfolgreichen Charakter Crash Bandicoot in Stellung. Gegen Ende 1998 war die ikonische Spielfigur dann PlayStations Antwort auf Sonic und Mario.

Designer Dan Arey erinnert sich gut an die anstrengende Entwicklungszeit des dritten Teils von *Crash Bandicoot*. „*Crash Warped* war ein wirklich intensives, neun Monate lang andauerndes Projekt. In einem unserer Meetings kamen wir zu dem Schluss, dass wir eigentlich keinen vierten Teil produzieren wollten“, erinnert sich Dan. „Wir wollten etwas Neues machen, aber wir liebten das Universum und die

Charaktere. Und natürlich drängte Sony auf ein weiteres Spiel mit Crash, der für sie zu ihrem neuen Maskottchen geworden war.“

Als Konsequenz entwarfen die Entwickler *Crash Team Racing*, ein Kart-Rennspiel, das vollständig in 3D lief. „Das Kamerasystem in *Crash Warped* war relativ fixiert, mit einer vorberechneten Anzahl an Polygonen. Wir dachten, dass wir an einem Punkt angelangt waren, an dem wir tatsächlich etwas komplett in 3D programmieren konnten. Es sollten keine Vorberechnungen mehr erforderlich sein, was die Kamera frei beweglich machte“, erzählt uns Dan. „Wir hatten eine reiche Auswahl an Charakteren und ein großes Universum mit vielen tollen Örtlichkeiten. Wir spielten viel *Mario Kart* und fragten uns, wieso wir so etwas nicht auch schaffen könnten.“

Das Erste, was das Team ausprobierte, war das allseits beliebte Driften. „Der Powerslide war eine Hommage an die japanischen Rennspiele. Wir wollten wissen, wie gut sich die Technik mit dem Joystick umsetzen lässt“, verrät uns Dan. „Naughty Dog war immer der Meinung, dass man Konzepte so schnell wie möglich ausprobieren musste. Der Gedanke dahinter war, dass man den Spaß am Spiel nicht im Abstrakten finden konnte. Es





» [PlayStation] Crash im Kampf um die Pole-Position.

CRASH, BOOM, BANG!

Eine Übersicht der vielen Power-ups.



Lenkraketen

■ Der rote Panzer des Crash-Arsenals. Lässt sich durch zehn Wumpa-Früchte aufladen und wird dann noch zielsicherer.

Bowling-Bomben

■ Entweder man wirft sie auf gut Glück nach vorne oder man lässt sie nach hinten fallen und zündet sie manuell.



Powerschild

■ Schützt das Kart für ein paar Sekunden. Durch Früchte aufgeladen, hält der Schild bis zum ersten Treffer.

Explosive Kisten

■ Bei Berührung bleiben die Kisten am Kart hängen und explodieren nach einer gewissen Zeit.



N. Brios Becher

■ Verlangsamt das Kart und verändert die ausgewählte Waffe.

Aku-Aku-Maske

■ Dieses Power-up verleiht Unverwundbarkeit und zusätzlich höheres Tempo.



Turbo

■ Der typische Geschwindigkeitsschub für zwischendurch.

N. Tropys Uhr

■ Bringt die Gegner ins Schleudern.



Warp-Bälle

■ Visieren den Erstplatzierten an und fliegen direkt auf ihn zu. Man sollte schnell den Weg frei machen!

» Der Powerslide war eine Hommage an den japanischen Motorsport.«

DAN AREY

ist sehr schwer, sich von einer Idee zu trennen, nachdem man 17 Monate damit verbracht hat, sie hübsch aussehen zu lassen.“

In der weiteren Planung ging es um mögliche Strecken für *Crash Team Racing*. „Wir hatten so viele tolle Orte aus den vergangenen Spielen, die in Betracht kamen“, denkt Dan zurück. „Wir wussten, dass wir viel mit Ägypten machen wollten, außerdem waren Inseln ein großes Thema. Zusätzlich wollten wir auch mit anderen Örtlichkeiten experimentieren.“

Natürlich mussten auch die Strecken jeweils interessante Features bieten. In jedem Kurs bauten Dan und sein Team mehrere Geheimnisse und Abkürzungen ein, die der Spieler finden konnte. Über manche dieser Abkürzungen konnte man springen, was dann eine sogenannte „Hang Time“ auslöste: Je länger und höher der Sprung, desto größer der Geschwindigkeitsschub bei der Landung. „Diese Abkürzungen machten den individuellen Reiz jeder Strecke aus. Als Spieler suchte man immer nach neuen Sprüngen, Routen und Secrets“, erklärt Dan.

Eine weitere Idee war, bestimmten Strecken noch einzelne Abschnitte hinzuzufügen, die thematisch gut in das Gesamtbild pass-



» [PlayStation] Rampen bieten Möglichkeiten für weite Sprünge.



» [PlayStation] Die Aku-Aku-Maske verleiht Crash Unverwundbarkeit.



» [PlayStation] Das Driften um Kurven hilft beim Überholen.

» Wir beobachteten die Testspieler heimlich hinter Glas.«

DAN AREY

► ten. So wurde ein Teil eines Abwasserkanals zu einer Halfpipe umfunktioniert. „Wir dachten nicht wirklich, dass die Halfpipe funktionieren würde“, räumt Dan ein. „Es gab anfangs viele Probleme mit der Kollision, mit der Art und Weise, wie sich die Kamera drehte, und mit der Mechanik der Halfpipe an sich. Als dann aber die Hang Time gut funktionierte, fühlte es sich fast wie richtiges Skateboarden an. Man konnte mehrere Sprünge aneinanderreihen und so einen Super-Boost bekommen.“

In Anlehnung an die Tradition anderer Kart-Rennspiele verstreute Naughty Dog Kisten mit Power-ups auf ihren Strecken, die der Spieler einsammeln konnte. Darunter war eine Reihe von verschiedenen Waffen versteckt, die Dan und seinem Team einen kniffligen Balance-akt bescherten. „Es war recht schwierig, denn manche Spieler sind von Natur aus geschickter als andere. Wenn man dazu noch Raketten und andere Mechaniken hinzufügt, muss man sehr vorsichtig sein, den guten Spielern nicht noch weitere Vorteile zu verschaffen“, analysiert Dan. „Wir verringerten deshalb die Wahrscheinlichkeit, eine sehr gute Waffe zu bekommen, und spielten mit verschiedenen anderen Parametern. Ich glaube, dass wir schlussendlich eine recht gute Balance hinbekommen haben.“

Um das Spiel noch fairer zu gestalten, ersann Naughty Dog einen adaptiven Schwierigkeitsgrad. Spielern, die im hinteren Teil des Fahrerfelds mitfuhren, wurde eine Chance gegeben, die vorderen Plätze zu erreichen. Und das funktionierte so: „Wenn der Spieler nicht nach vorne kam, fingen die vorderen KI-Charaktere an, häufiger aufeinander zu schießen. So fühlte man sich, als ob man gegen echte Gegner fahren würde, die sich auch untereinander bekämpfen. Natürlich konnte man die Chance nutzen und an den getroffenen Gegnern vorbeifahren“, erläutert Dan. „Das Spiel passte sich an den Spieler an, sodass die besseren Fahrer gefordert wurden und die etwas schlechteren Spieler Unterstützung erhielten.“

Als der Fertigstellungstermin näher rückte, mussten einige unfertige Ideen gekürzt werden, um den straffen Zeitplan einhalten zu können. Verschiedene Charaktere schafften es nicht in die endgültige Fassung, darunter der Antagonist Nitros Oxide. „Wir liebten Nitros, aber wir mussten einige schwierige Entscheidungen treffen“, erinnert sich Dan. „Wir konnten uns nur noch auf den Termin und die verfügbaren Ressourcen konzentrieren und mussten deshalb leider einige Ideen verwerfen.“

Ausschlaggebend für die Entscheidungen, die während der Entwicklung getroffen wurden, war eine Vielzahl von Spieletestern, auf die sich das Team während der gesamten Entwicklung ihres Rennspiels stützte. „Wir haben die Sache bis in das kleinste Detail prüfen lassen“, verrät Dan. „Die Rückmeldungen haben wir dann stetig umgesetzt. Wir führten Spieletests direkt vor Ort bei Sony durch. Dabei haben wir die Testspieler gefilmt und anschließend befragt, auch haben wir sie heimlich hinter Glas beobachtet.“

Als Lohn für ihre harte Arbeit durften sich die Entwickler von Naughty Dog über sehr gute Kritiken sowie Verkaufszahlen ihres Spiels freuen. „Für uns war es ein großer Er-



LUST AUF WAS ANDERES?

Eine Übersicht der Spielmodi.



» [PlayStation] Einige Rennstrecken verliefen auch durch alte Schlösser.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CRASH BANDICOOT
(IM BILD)

SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1996

JAK AND DAXTER
SYSTEM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2001

UNCHARTED: DRAKES SCHICKSAL
SYSTEM: PLAYSTATION 3
JAHR: 2007

DAS IST: CRASH TEAM RACING

■ Crash Team Racing ist eine ausgefeilte Kombination aus bekannten Standards voriger Kart-Rennspiele und frischen Elementen. Den Spielern erwarten Solo- und Multiplayer-Modi, vielseitige Rennstrecken, Möglichkeiten zur Erkundung, versteckte Abkürzungen und andere Geheimnisse. Mechaniken wie das Driften oder die innovative Hang Time wollen gemeistert werden.

folg“, strahlt Dan. „Ich weiß, dass viele Spieler den Kampfmodus geliebt haben. Vier Freunde gemeinsam vor einem Fernseher, die lachen, schreien und sich ärgern – genau so lief es bei unseren Tests auch ab. Der Kampfmodus hielt das Spiel am Leben, lange nachdem der Abenteuermodus durchgespielt war.“

Im Nachhinein betrachtet würde Dan an *Crash Team Racing* nicht viel verändern wollen. Besonders freut ihn, dass er und sein Team fast alle ihrer Ziele erreichen konnten. „Ich bin immer noch sehr stolz auf die Hang-Time-Mechanik, an der ich maßgeblich beteiligt war. Wenn ich etwas ändern könnte, dann wären das kleine Verbesserungen bei der Balance und der künstlichen Intelligenz. Es gibt ein paar Strecken, bei denen wir noch mehr Abkürzungen hätten einbauen können. Aber ich denke, dass wir insgesamt den Geist der Zeit getroffen haben. Das Spiel machte viel Spaß und war genau das, was die Leute von einem Titel im *Crash-Bandicoot*-Universum erwartet hatten.“ *



Abenteuer

■ Eine per Story verbundene Abfolge von Rennen, bei der ein Einzelspieler zusätzliche Strecken freischalten kann. Dazu muss er sich entweder den ersten Platz erkämpfen oder in Duellen verschiedene Bossgegner besiegen. Als Überleitungen zwischen den Kursen dienen animierte Zwischensequenzen.

Zeitfahren

■ Im Wesentlichen ein Übungsmodus, bei dem der Spieler eine bestimmte Anzahl von Runden auf einem ausgewählten Kurs absolvieren kann, ohne durch gegnerische Fahrer abgelenkt zu werden. Ein „Geist“ fährt den jeweils letzten Rundenverlauf auf der Strecke mit.



Arcade

■ Im Arcade-Modus treten ein oder zwei Spieler auf einem frei wählbaren Kurs gegen computergesteuerte Charaktere an. Alternativ steht das Cup-Rennen zur Auswahl, bei dem vier Strecken zusammengefasst werden. Nach jedem Rennen werden Punkte an die vier besten Teilnehmer vergeben, der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl erhält den Pokal.

Versus

■ Der Hauptmodus für zwei bis vier Spieler. Es gilt das gleiche Grundprinzip wie im Arcade-Modus, allerdings ohne computergesteuerte Gegner. Auch hier kann man wieder sein Können in Cup-Rennen unter Beweis stellen.



Battle

■ Hier bekämpfen sich zwei bis vier Piloten in einer Arena, statt auf der Rennstrecke gegeneinander zu fahren. Neben einer großen Auswahl an Arenen erlauben die Einstellungen den Spielern, alles von Trefferpunkten über Kampfdauer bis hin zu den verfügbaren Power-ups anzupassen.

Rick Dangerous

DR. JONES, I PRESUME.



» PUBLISHER: CORE

» ERSCHIENEN: 1989

» HARDWARE: ATARI ST (ORIGINAL), AMIGA, PC, C64,
SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM

Von Winnie Forster

Briten sind Mitte der 80er Jahre die mit Abstand besten und fleißigsten Spielemacher Europas. *Atic Atac*, *Blogger*, *Manic Miner*, *The Hobbit*, *Paradroid*, *Revs* und *Elite*: Was zwischen 1983 und 1986 auf der Insel entsteht, nimmt es locker mit der feinsten US- und Japan-Software auf. Doch gegen 1990 verfliegt der Brit-Zauber – kaum ein Studio übersteht den Wechsel von 8- über 16- auf 32-Bit, nur die stärksten Firmen können sich auf dem globalisierten Games-Markt halten. Core Design ist eine solche Ausnahme – ein UK-Studio, das auch noch in der PlayStation-Ära punktet.

Jeremy Smith lernt bei Gremlin in Sheffield, einem der ältesten Spielehersteller Europas. Er nimmt einen Teil von dessen Programmierern und Designern mit, als er 1988 im Nachbarort Derby die eigene Firma Core Design gründet. Wie zig Landsleute zu dieser Zeit möchte Smith hoch hinaus und Software für die führenden Computer Commodore Amiga und Atari ST nicht nur entwickeln, sondern auch selbst vertreiben und verkaufen. Da es auf dem Markt zu dieser Zeit drunter und drüber geht und englische Game-Verlage unter dem Druck internationaler Konkurrenz reihenweise die Segel streichen, gibt Smith seine Publisher-Pläne schnell auf. Zum reinen Auftragsentwickler verkleinert, überlebt Core Design die stürmischen Jahre zwischen C64 und 32-Bit und betritt als weltweit angesehenes Studio das CD-ROM-Zeitalter.

Den Grundstein fürs tadellose Renommee legt Smiths Firma mit einem fallengespickten Jump-and-run-Abenteuer durch antike Tempel und Gewölbe: *Rick Dangerous* kommt fast zeitgleich für alle Computer und ist ein gutes Beispiel für die Kombi aus puristischem Gamedesign und technischem Know-how, die Core dort erfolgreich macht, wo andere UK-Teams scheitern. Wirklich originell ist das Hüpf-, Kletter- und Ballerspiel nicht, sondern die schlaue, freche Modernisierung amerikanischer Plattform-Klassiker wie *Aztec Challenge* oder *Montezuma's Revenge*. Es verbeugt sich im dritten Level vor Nintendos *Donkey Kong*. Es übernimmt aus Activisions VCS-Hit *H.E.R.O.* die Idee mit den Dynamitstangen, die sowohl CPU-Wesen als auch brüchige Mauern zerlegen (und leider auch Rick, wenn er nicht schnell weghüpft). Den Helden, einen schlecht rasierten Archäologen mit Schlapphut und Colt, leiht sich Core aus dem Kino-Blockbuster *Jäger des Verlorenen Schatzes* und zeichnet ihn und seine Gegner als Großkopf- und Knollnasen-Gestalten à la Mordillo.

Vier gewaltige, in alle Richtungen scrollende Levels, die ich als Rick kletternd, hüpfend und krabbelnd erkunde: Typisch englisch ist *Rick Dangerous* ein gnadenlos schwerer, pixelpräziser Action-Test. Jeden Meter erkämpfe ich mir durch Trial and Error und Joystick-Akrobatik, muss Patronen und Dynamit streng rationieren und auf fiese Fallen gefasst sein: In Inka-Tempel, ägyptischer Pyramide, Schloss Schwarzendumpf und – zum Finale – geheimer Nazi-Basis verschieben sich massive Mauerquader knirschend, wenn ich einen Sprengsatz an der richtigen Stelle zünde (oder auf die falsche Fliese tapse). Steinköpfe entpuppen sich als Giftpeil-Katapulte. Wie Dr. Jones auf der Leinwand flüchtet Rick vor rollendem Fels, grapscht nach Artefakten und knallt sowohl Wilde als auch Nazi-Schergen ungerührt über den Haufen. „Aus einem abschreckend unoriginellem Szenario macht Core ein prächtiges Plattform-Puzzle“, lobt das führende UK-Heft *ACE*, und auch *Power Play* fällt auf, dass *Rick Dangerous* spielerische Substanz über Grafik- und Sound-Zucker stellt: „Die einfachsten Spiele sind oft die besten. *Rick Dangerous* ist ebenso simpel wie suchtvörderlich; ein prima Puzzle-Grübel-Actionspiel!“

Rick Dangerous ist vor allem auf Atari ST und Schneider-Computer maßgeschneidert; auf C64 fehlen ein paar Abschnitte, der DOS-Version mangelt's an Joystick-Unterstützung. Heute wäre es wohl vergessen, gäbe es nicht ein 90er-Jahre-Nachspiel: Wie erwähnt, überlebt Core den Marktumbruch – weil sich Smith und Co. früh auf die neue Technik, CD-ROM und PlayStation einlassen und gleichzeitig ihre Wurzeln und Tradition nicht vergessen. 1995 zeigt das Studio Demos einer Polygon- und Texture-Map-Spielumgebung und rendert das *Rick Dangerous*-Prinzip – Plattformen, Fallen, Kämpfe – in 3D-Echtzeit. „Ich fürchtete damals Ärger mit George Lucas“, vertraut Jeremy Smith dem Autor dieser Zeilen an; er fordert sein Team auf, den Indy-ähnlichen Helden zu ändern: „Nach ein paar Wochen zeigt mir Toby dann eine umgearbeitete Spielfigur. Das meinst du nicht ernst, denke ich, das ist ja eine Frau!“ Da der Chef zwar schockiert ist, seinen Kreativen aber grünes Licht gibt, wird nicht ein Schlapphut, sondern die bezopfte Lara Protagonist von *Tomb Raider*. *

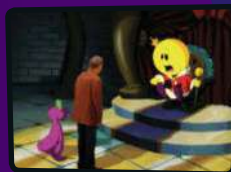




Making Of

TOONSTRUCK

Retro Gamer spricht mit der Autorin und Designerin Jennifer McWilliams und dem Grafiker John Piampiano über die Entstehung von Toonstruck.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Virgin Interactive Entertainment
- » **ENTWICKLER:** Burst Studios
- » **ERSCHIENEN:** 1996
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** Point-and-Click

Heute gilt das Cartoon-Adventure *Toonstruck* Genießern als Genre-Geheimtipp (siehe Mick Schnelles Retro-Revival aus RG 1/2016).

Doch sonderlich erfolgreich war es nicht, und hätte sich das Team an die ursprünglichen Entwürfe gehalten, wäre *Toonstruck* wohl ein komplett anderes Spiel geworden.

„David Bishop, dem Executive Producer, schwebte ein Kinderspiel vor, in dem der Bösewicht die Farbe aus der Spielwelt saugt“, erzählt uns Jennifer McWilliams. Als sie und ihre Kollegen jedoch in die Entwicklung einstiegen, warfen sie die ursprüngliche Idee über Bord: „Er gab das kindgerechte Konzept an das Designteam weiter und bekam S&M, verrückte Clowns und all das. Armer Kerl!“

Die Idee vom Bösewicht, der eine Cartoonwelt verändert, blieb erhalten. Die Story von *Toonstruck* handelt von Graf Widerlus' Plan, das Königreich Niedlingen





» [PC] Optisch orientierte sich das Team an *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*.

nach seinem Gusto umzugestalten. Zu diesem Zweck entsendet er ein Schiff, das durch einen besonderen Strahl die knuffige Spielwelt und alle ihre niedlichen Bewohner in verdrehte Versionen ihrer selbst verwandelt. Ein Beispiel für die Abwendung von der ursprünglichen Kinderspiel-Idee ist die Transformation der Vorliebe für Butter hin zu einer Vorliebe für Bondage.

Virgin Interactive entschied sich, *Toonstruck* massiv zu unterstützen und viel Geld in das Projekt zu stecken. Die Firma wollte das Image haben, dass ihre Spiele bis ans Limit gehen und dabei das volle Potenzial der CD-ROM nutzen, um noch nie dagewesene Dinge zu bieten.

„Ich glaube der Erfolg von *The 7th Guest* hat Virgin wirklich mutig gemacht. Sie wollten herausfinden, ob die CD-ROM-Technik noch weiter vorangebracht werden kann“, fährt McWilliams fort. „Wir wurden ermutigt, das Spiel so cineastisch wie möglich zu machen und es in einigen Punkten schon mehr als Film denn wie ein Spiel zu behandeln.“

Der Grafiker John Piampiano sollte ursprünglich lediglich ein paar Hintergründe zeichnen, war schlussendlich aber an zahlreichen Einzelschritten wie der Charakterentwicklung, dem Storytelling, Marketingmaterial und der Charakter- sowie Hintergrund-Kolorierung beteiligt. Er stimmt McWilliams zu: „Wir haben definitiv versucht, eine cineastischere Spielerfahrung zu erschaffen, bei der reale 3D-Elemente in eine 2D-Cartoon-Welt verfrachtet



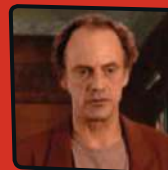
» [PC] Die Warner-Bros-Einflüsse sind deutlich sichtbar.

werden. Hochrealistische 3D-Technologien waren zu dieser Zeit groß im Kommen, also fühlte sich *Toonstruck* ein bisschen wie die letzte Bastion der 2D-Technik an.“ Laut Piampiano wollte Virgin alle möglichen Zusatzfeatures eingebaut haben.

Das Produktionsniveau von *Toonstruck* stach für die damalige Zeit tatsächlich hervor. Die Zwischensequenzen wirkten mehr wie ein Cartoon als ein Videospiel, was auch an der prominenten Synchronsprecher-Besetzung und den schönen, bunten Hintergründen lag. Wie John erzählt, ist der Stil von Warner-Bros-Klassikern, *Tex Avery* und Disney beeinflusst, garniert mit Aspekten bekannter Actionfilme und Fernsehserien. Vom verrückten Trickreich, dessen Bewohner sich gegenseitig ihre Wacme-Gadgets über den Schädel ziehen, hin zu den zuckersüßen Hügeln von Niedlingen: Die Zeit die in die Gestaltung der Spielwelt geflossen ist, ist deutlich spürbar.

John fährt fort: „Die Produzenten wollten wie die Chefs bei Virgin die ►

DIE CHARAKTERE

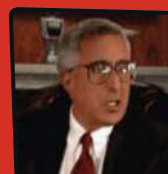
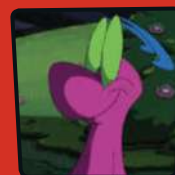


Mal Block

■ Durch etwas Green-screen-Magie wurde Christopher Lloyd zu *Toonstruck*s frustriertem Protagonisten Mal Block.

Flux W. Wild

■ Mals Cartoon-Sidekick ist ein spaßiger Geselle. Gesprochen wird er im Deutschen von Robert Missler.



Sam Schmaltz

■ Ben Stein hat einen kurzen Auftritt als Mals Boss, der ihn anweist, zum nächsten Morgen eine Schar Häschen zu entwerfen.

Graf Widerlus

■ Im Original von Tim Curry gesprochen, macht auch Joachim Kerzel einen tollen Job bei der Vertonung des Antagonisten.

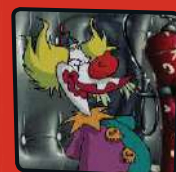
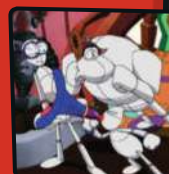


König Nick

■ Sollte Mal es schaffen, Widerlus zu stoppen, verspricht ihm König Nick die Rückkehr in die echte Welt.

Feedback, Goggles & Lugnut

■ Die drei Handlanger von Widerlus tauchen im Spielverlauf immer wieder auf, um Mal und Flux gefangen zu nehmen.



Spike der Clown

■ Der durchgeknallte Hofnarr ist eine der denkwürdigsten Rollen in *Toonstruck*, gesprochen von Stefan Brönneke.

SELTSAME ABENTEUER

Fünf weitere komische Point-and-Click-Adventures.



Normality

■ *Normality* ist in einem dystopischen Polizeistaat angesiedelt, in dem Spaß verboten ist. Ungewöhnlicherweise interagiert ihr mit der Spielwelt, indem ihr auf Teile einer Voodoo-Puppe klickt, die euren Spielcharakter darstellt.



Frog Fractions

■ Ob *Frog Fractions* wirklich ein Point-and-Click-Adventure ist, lässt sich bestreiten. Jede Genre-Einordnung würde danebentreffen. Am ehesten würden wir es ein Comedy-Adventure mit erzieherischem Anteil nennen.



Samorost

■ Vom Team hinter *Machinarium* entwickelt, bricht *Samorost* mit etlichen Genre-Traditionen. Es gibt weder Inventar noch Dialoge, Rätsel werden durch Interaktion mit der Umgebung gelöst. Der Titel vermittelt ein surreales, aber doch angenehmes Gefühl.



► Spieler überwältigen. Während des Entwicklungsprozesses wurde eine Menge auf tatsächlichem Filmniveau gemacht, sei es beim Erstellen von Storyboards, endlosen Bild-für-Bild-Konversionen oder dabei, Live-Action-Aufnahmen in die 2D-Welt zu transferieren. "Viele 2D-Charaktere sowie Animationen wurden intern entwickelt und dann nach Übersee geschickt. „Ich habe einen unserer Animatoren mit auf die Philippinen begleitet, um zu assistieren und die Produktion der Animationen zu überwachen. Wir wollten mit *Toonstruck* in eine ähnliche Richtung gehen wie *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*, also 2D und 3D verschmelzen."

Bei der Entwicklung eines filmähnlichen Spiels liegt es nahe, Filmstars anzuheuern. So übernahm Christopher Lloyd, bekannt aus *Zurück in die Zukunft*, die Rolle von Mal Block. Der Protagonist und frustrierte Zeichner einer Kinderserie leidet unter einer kreativen Blockade, schläft im Lauf einer Nachtschicht ein und erwacht in der abgedrehten Welt von *Toonstruck*. Ben Stein erscheint als Mals Boss, Tim Curry leiht Graf Widerlus seine Stimme und Dan Castella-



» [PC] Das Übelland ist weitaus weniger bunt als Niedlingen.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TOONSTRUCK
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 1996

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
SYSTEM:
PLAYSTATION, SATURN
JAHR: 1996

SUBSPACE
SYSTEM: PC
JAHR: 1997

neta, Homer Simpsons englischer Sprecher, synchronisiert Mals Sidekick, Flux W. Wild. Auch für die deutsche Fassung konnten professionelle Sprecher gefunden werden, so vertont Joachim Kerzel Tim Curry und Helmut Krauss Christopher Lloyd.

Jennifer verrät uns, dass die meisten Textzeilen fertig waren, bevor die Synchronsprecher überhaupt feststanden. „Flux sollte ursprünglich von jemand anderem gesprochen werden, aber nach ein paar Aufnahmen wurde uns klar, dass er nicht passte. Wir hatten ziemliches Glück, ihn durch Dan Castellaneta ersetzen zu können.“

Auf die Frage, warum Mal einen Cartoon-Sidekick hat, antwortet sie: „Storytechnisch gesehen gab uns Flux einen Blick auf den ‚echten‘ Mal. Und unser Held hatte so einen spaßigen Begleiter. Doch auch für die Dialoge war er wichtig, viel Humor entsteht durch die Frotzeleien zwischen den beiden. Zudem ist er eine tolle Ergänzung für Puzzles.“

Dass *Toonstruck* während der Produktion mehr wie ein Film behandelt wurde, erklärt einige Designentscheidungen, die





Kentucky Route Zero

■ Das Episodenspiel bietet einen der seltsamsten Schauplätze, den wir bisher erkunden durften. Es gibt keine Rätsel, vielmehr will *Kentucky Route Zero* mit seiner wandelbaren Realität und mysteriösen Geschichte verzaubern.



The Neverhood

■ Die Knet-Optik von *Neverhood* war einzigartig, mit dem 2015 veröffentlichten geistigen Nachfolger *Armikrog* wurde diese erneut aufgegriffen. Die Spielwelt ist ähnlich seltsam wie die Optik.



» [PC] Nicht die einzige brenzlige Situation für Flux und Mal.

den Titel von seinen Genrekollegen abheben. Das Spiel gibt uns ein Gefühl dafür, dass die Zeit stetig weiterläuft, was uns ins Geschehen zieht. Ein Beispiel: Betreten wir ein neues Gebiet, startet eine Cutscene, in der sich Widerlus über die Probleme, die wir verursachen, aufregt und uns seine Schläger auf den Hals hetzt. Später im Spiel tauchen die Handlanger tatsächlich auf und wir müssen uns verstecken, um der Tracht Prügel zu entgehen. Point-and-Click-Adventures fühlen sich sonst oft statisch an, man hat meist alle Zeit der Welt, um sämtliche Rätsel zu lösen. Nicht so in *Toonstruck*.

„Wir wollten eine lebendige Spielwelt erschaffen, die sich weiterentwickelt, während die Geschehnisse ihren Lauf nehmen“, fügt Jennifer an. Beispielsweise würden NPCs in anderen Titeln simpel ihre Standard-Dialogzeile über das schöne Wetter wiederholen, nachdem gerade ein Drache ihr gesamtes Dorf niedergebrannt hat. „Wenn du jedoch in *Toonstruck* mit einem Charakter gesprochen hast, nachdem ein wichtiges Ereignis stattgefunden hat, bezieht er sich in dem Gespräch auch auf das Geschehene.“

Bisher war unser Rückblick auf die Entwicklung von *Toonstruck* fast schon überschwänglich: Ein Designteam mit großen finanziellen Mitteln, tolle Grafiken, große Stars und kesse Dialoge. Jedoch ging die Produktion nicht problemlos vonstatten. „Wir hatten so viele Ideen und konnten nicht aufhören

zu designen, dabei konzentrieren wir uns aber darauf, was cool, spannend und witzig sein könnte – und nicht darauf, was wirklich machbar war“, merkt Jennifer selbstkritisch an. „Glücklicherweise hielt sich die Firma die meiste Zeit raus und ließ uns einfach machen. Als allerdings klar wurde, dass wir genug Ideen für zwei oder mehr Spiele hatten, musste uns das Management ausbremsen.“ Das Team war gezwungen, einen Schnitt in der Mitte des Spiels anzusetzen und sich ein halbwegs plausibles Ende für die erste Hälfte auszudenken. „Das Spiel war so designt und geschrieben, dass es einen sorgfältig durchdachten Story-Spannungsbogen gibt. Durch die Spaltung wurde dieser definitiv zerstört“, klagt Jennifer.

Und weiter: „*Toonstruck* sollte eine witzige Geschichte erzählen, in der ein paar seltsame böse Kerle vom Spieler besiegt werden. Ursprünglich ging es aber auch darum, seine eigenen kreativen Dämonen zu bezwingen.“ Der zweite Teil des Spiels hätte Mal seine eigene Psyche erkunden lassen und ihn gezwungen, sich seinen Ängsten entgegenzustellen. Aber der Protagonist sollte auch seine Fantasien ausleben können, etwa die, seinen Helden, Vincent Van Gogh, kennenzulernen.

Leider verkaufte sich *Toonstruck* trotz guter Kritiken nicht sonderlich gut. Betrachtet man die immensen Produktionskosten, ist es kein Wunder, dass Virgin sich dagegen entschied, den weit fortgeschrittenen zweiten Teil zu vollenden. Jetzt, 20 Jahre später, wird *Toonstruck* dank der Veröffentlichung auf Plattformen wie Steam und GOG immer noch gespielt, das Ende von Mal Blocks Story hätten wir aber trotzdem gerne gesehen. Es gibt zwar immer wieder Gerüchte darüber, dass *Toonstruck 2* wiederbelebt wird, bisher haben sich diese aber noch nicht bewahrheitet. *

» Glücklicherweise hielt sich die Firma die meiste Zeit raus und ließ uns einfach machen. «

DAVID SELLE



SPIELELEVETERANEN

PODCAST



HEINRICH LENHARDT UND JÖRG LANGER



Spiele-Knowhow und Diskussionskultur

ALTES SPIEL – Wir beleuchten einen Klassiker und spielen ihn neu

DIE ZEITREISE – Wir blättern in Spieleheften von vor 10, 20, 30 Jahren

NEUES SPIEL – Ein aktueller Titel aus der Sicht der Spielerveteranen

SMALLTALK – mit Gästen wie Chris Hülsbeck, Michael Hengst, Julian Eggebrecht

HÖRER FRAGEN – Spielerveteranen antworten (meist Patreon-exklusiv)

SPIELVETERANEN EXPRESS – Kürzere Extrafolgen zu aktuellen Anlässen



→ www.spielerveteranen.de
1 Podcast-Folge (ca. 2h) pro Monat

→ www.patreon.com/spielerveteranen
2 Podcast-Folgen (je ca. 2h) pro Monat



Schau' dir unser „Werbevideo“ an:

www.youtube.com/watch?v=9XNyEJ-YFVk

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

PENTOMINO

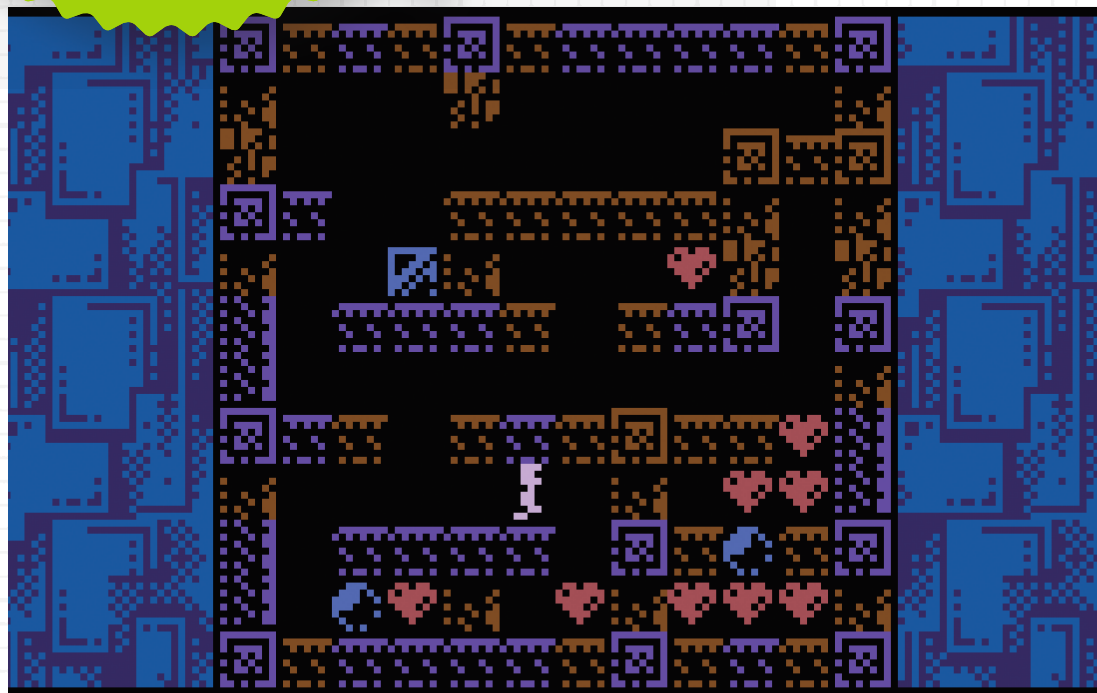
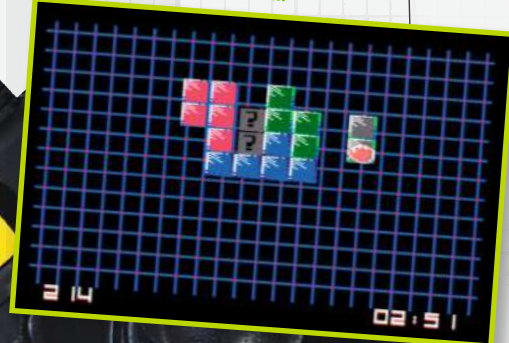
» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC, GX4000
 » **ENTWICKLER:** SHINING
 » **DOWNLOAD:** <http://cpc.scifinet.org/index.php/2017/04/15/pentomino> » **PREIS:** GRATIS



» Ein kurzer Blick sagt uns, dass wir einen Fehler gemacht haben.

Der Puzzler *Pentomino* für Schneider CPC und die Konsolenvariante GX4000 stammt aus Deutschland und setzt auf ein suchterregendes Spielprinzip. Ihr müsst die vorgegebenen Formen im Spielfeld so platzieren, dass dieses komplett ausgefüllt wird. Was in den 32 Levels im leichten Schwierigkeitsgrad mit nur zwei Steinen noch wie ein Spaziergang beginnt, zieht aber auf mittlerer Stufe mit drei Steinen und 216 Rätseln schon an. Dadurch, dass ihr die Steine nicht nur drehen, sondern auch spiegeln könnt, wird *Pentomino* spätestens in seinen 216 schweren Puzzles zur echten Herausforderung. Im Überlebensmodus müsst ihr alle 464 Puzzles – diese Anspielung konnte sich Entwickler Shining nicht verkneifen – unter Zeitdruck hintereinander lösen. Das Spiel steht kostenlos auf der Website des Entwicklers zur Verfügung. Im Shop von Poly.play (www.polyplay.xyz) könnt ihr außerdem ab 20 Euro bei einer Collector's Edition zuschlagen. Die einfache Kassettenversion kostet dort 9 Euro.

» Mit vier Steinen können die Rätsel ganz schön knackig werden.



» [Atari 8-Bit] Dreht ihr den Level um 90 Grad, kann Trzaskowski das Herz aufnehmen.

TRZASKOWSKI'S TENSOR

» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT » **ENTWICKLER:** RAFAL CHABOWSKI
 » **DOWNLOAD:** www.kikstart.eu/tensor-a8 » **PREIS:** GRATIS

Tief in den Höhlen des Jupiters liegen die sagenumwobenen X4-Almonds vergraben, die den Gerüchten nach unglaubliche Kräfte enthalten und – warum auch immer – wie Herzen, Kelche, Teufelsköpfe oder andere Objekte aussehen. Wozu genau die Artefakte in der Lage sind, ist unbekannt, doch euer Held, der Wissenschaftler Mr. Trzaskowski, wird es mit eurer Hilfe herausfinden. Also macht ihr euch auf in die finsternen Höhlen und begeben euch auf die Suche.

Das Problem: Eure Spielfigur kann die Objekte der Begierde nur dann aufnehmen, wenn sie direkt neben ihnen steht und nicht unter oder über ihnen. Außerdem

dürft ihr nicht springen, was die Sache nicht einfacher macht. Zum Glück aber ist Trzaskowski ein Erfinder, und seine jüngste Erfindung namens Tensor ist in der Lage, Räume in Uhrzeigerichtung oder entgegengesetzt um 90 Grad zu kippen. Betätigt ihr den Auslöser, fällt natürlich alles, was nicht niet- und nagelfest ist (inklusive des Helden!) wieder auf den Boden.

Die Idee hinter *Trzaskowski's Tensor* ist simpel, aber gehaltvoll. Auf eine begrenzte Zahl von Leben verzichtet Rafal Chabowski ebenso wie auf einen Timer. Vielmehr sollt ihr die Levels ohne jeglichen Druck angehen und genießen können. Das gelingt dem Entwickler hervorragend! Allerdings ist das Vergnügen nicht von allzu langer Dauer, weil es zu wenige Levels gibt.



» [Atari 8-Bit] An den Kelch kommen wir heran, indem wir ihn zu uns dirigieren.



» [Atari 8-Bit] Objekte können uns nicht töten, aber einsperren.

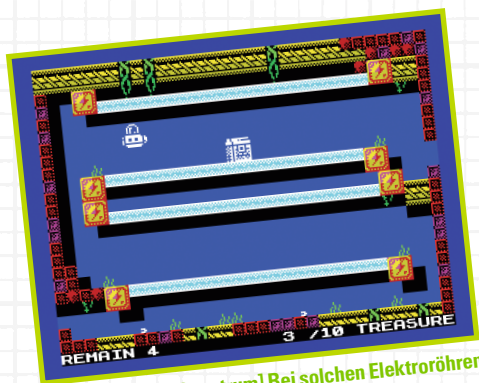


» [Amiga] Den direkten Kontakt mit einem Feindschwarm sollten wir vermeiden.

KILLER BEES

» **SYSTEM:** COMMODORE AMIGA
» **ENTWICKLER:** GARY JAMES
» **DOWNLOAD:** www.kikstart.eu/killer-bees-amiga
» **PREIS:** GRATIS

Schon oft haben wir in Videospielen die Welt gerettet – aber noch nie mit einem Schwarm tödlicher Bienen. Ja, richtig gelesen: In *Killer Bees* lotsen wir einen Bienenschwarm durch die Levels, um die Beelings genannten Invasoren aufzuhalten. Nur eine einzige ihrer Wächterbienen kann unseren gesamten Schwarm auf einmal töten, aber zum Glück haben wir die mächtige Sting Ray, die sich immer dann sofort auflädt, wenn wir einen weiteren Beeling ausschalten. *Killer Bees* erblickte bereits im Jahr 1983 für das Philips G7000 das Licht der Welt. Dieser Port liefert zwar keine Verbesserungen bei der Grafik, doch das ändert nichts daran, dass das einfache Spielprinzip auch in der Amiga-Version zündet.



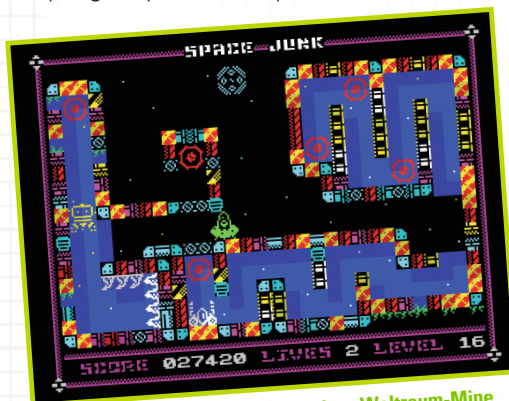
» [ZX Spectrum] Bei solchen Elektroröhren ist Konzentration gefragt.

SPACE JUNK

» **SYSTEM:** SINCLAIR SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** MIGUETELO ART
» **DOWNLOAD:** www.kikstart.eu/space-junk-spec
» **PREIS:** GRATIS

Um Minen auf fremden Planeten auszubeuten, setzt die Menschheit der Zukunft voll automatisierte Roboter ein. Dass eine feindliche Spezies diese Maschinen hacken und zu gefährlichen Bomben umrüsten könnte, die eine Gefahr für die Erde darstellen, hat natürlich niemand vorhergesehen. Doch es ist noch nicht zu spät! In einem speziellen Fahrzeug begeben ihr euch direkt in die gefährlichen Minen und zerstört dort Generatoren, bevor diese überhitzen und das Unheil seinen Lauf nimmt.

Die Steuerung benötigt ungewöhnlich viel Übung, da ihr die Fahrt- und die Schussrichtung unabhängig voneinander kontrolliert. Habt ihr das Prinzip einmal verinnerlicht, werdet ihr mit einem spaßigen Spiel für den Spectrum belohnt.



» [ZX Spectrum] Ganz schön bunt, diese Weltraum-Mine.



» [Plus/4] Lasst euch bloß nicht von den Wachen erwischen.

BOMB RUNNER 2

» **SYSTEM:** COMMODORE PLUS/4
» **ENTWICKLER:** ROLAND KUNZ
» **DOWNLOAD:** www.kikstart.eu/bomb-runner-2-264
» **PREIS:** GRATIS

Obwohl der Name ein Spielprinzip im Stil von *Bombberman* andeutet, macht ihr in *Bomb Runner 2* genau das Gegenteil: Ihr legt die Bomben nicht, sondern entschärft in jedem Level eine davon, bevor der Timer abläuft. Die explosiven Kugeln werden allerdings gut bewacht, ihr müsst also erst einmal unbeschadet zu ihnen kommen. Und als würde das Entschärfen noch nicht reichen, müsst ihr den Bereich auch noch wieder verlassen, ohne erwischt zu werden.

Bomb Runner 2 verlangt gutes Timing und schnelle Reflexe. Eine gewisse Frustration ist zu empfehlen, das Spiel lässt auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad keine Fehler zu und verlangt von der ersten Sekunde an eure volle Aufmerksamkeit.

THAT SINKING FEELING

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM » **ENTWICKLER:** SUNTEAM UND BUM FUN GAMING
» **DOWNLOAD:** www.kikstart.eu/sinking-feeling-spec » **PREIS:** GRATIS

Gerade mal drei Jahre ist es her, dass der Planet Atlantis durch einen Krieg in Mitleidenschaft gezogen wurde. Viele Unterwasserstädte liegen noch immer in Trümmern, als Lady Mandrill mit Spectra eine ihrer besten Agentinnen losschickt – euch! Ihr sollt

die letzten Schätze von Atlantis bergen, also macht ihr euch mit eurem Schiff in den Tiefen des Meeres auf die Suche.

In *That Sinking Feeling* navigiert ihr euer U-Boot von Bildschirm zu Bildschirm, weicht zerstörerischen Kreaturen in engen Tunneln aus und haltet stets Ausschau nach anderen Gefahren, darunter elektrische Rohre. Auch die Schwerkraft spielt eine Rolle, da sie euer Gefährt ständig nach unten zieht. Schafft ihr es trotzdem, alle zehn Schatztruhen aufzuspielen?

» [ZX Spectrum] Wer hätte tief im Meer schon Labyrinth erwartet?



RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielbereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

TOLLE RETRO-REVIVALS

Als treuer Fan und Leser eures Magazins freue ich mich auf jede Ausgabe und kann euer Heft nur loben. Nebst meinem Abo besitze ich jede Ausgabe inklusive der Jahrbücher. Den Erscheinungsrhythmus des Retro Gamer finde ich so, wie er ist, gut. So freut man sich immer auf jede Ausgabe und hat Zeit, jeden Artikel genau zu studieren. Als Selbstständiger nehme ich mir auch gerne die (knappe) Zeit, um in euren Heften zu schmökern. Mein Lob geht besonders an die Rubriken Retro Revival und Klassiker-Check. Ganz besonders gelungen finde ich jeweils den Bezug zu einer alten Ausgabe einer Zeitschrift wie etwa der *Maniac*. Dazu hätte ich auch folgenden Vorschlag: Als Sammler von alten Zeitschriften würde ich mich über einen Beitrag über alte Magazine (Entstehungsgeschichte) sehr freuen. Ich wünsche mir viele weitere Ausgaben eures wundervollen Magazins!

– K. Sorum

Vielen Dank für das Lob, auch wir selbst schmökern sehr gerne in den Erinnerungen unserer deutschen Kollegen. Der Wunsch nach einer Serie über Spielmagazine ist schon mehrfach geäußert worden, so langsam müssen wir uns mal die Umsetzung überlegen!

– Red.

ICH WILL GEWINNEN!

Ihr macht eine tolle Arbeit! Ich lese euer Heft echt gern und brauche aufgrund der Fülle meist Wochen, bis ich durch bin. Ihr seid meine liebste Zug-Lektüre! Aber ich schreibe nicht, um Süßholz zu raspeln, sondern weil ich den SNES Mini gewinnen will!

– F. Oehring

Stellvertretend für die vielen anderen Einsender (und weil du eine gelungene Zeichnung beigelegt hast) haben wir deinen Brief abgedruckt. Gewonnen hat allerdings jemand anderer.

– Red.

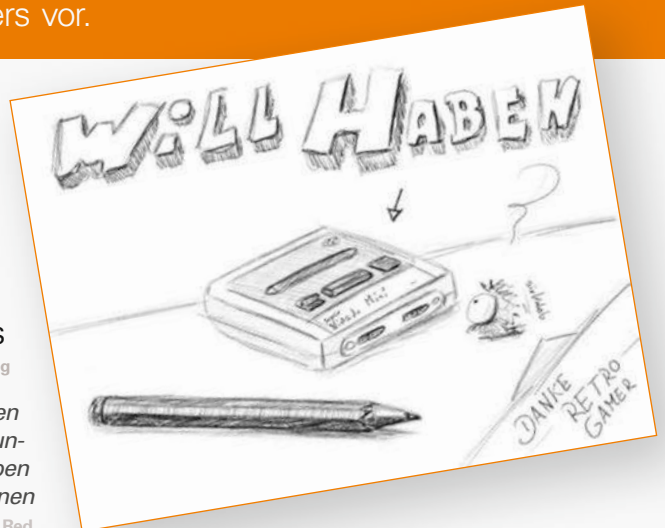
DREAMCAST-VERLEUMDUNG

Erst einmal ein großes Lob an euch, auch als Abonnent der ersten Stunde finde ich im Retro Gamer jedes Mal wieder neue spannende Artikel. Ich habe aber eine kleine Kritik am Editorial in Ausgabe 1/2018: Dort bezeichnet Jörg den Saturn als Segas „letzte erfolgreiche Konsole“. Das klingt so, als wäre die Dreamcast verantwortlich für Segas Abstieg, was mich als Betreiber von Deutschlands letzter Dreamcast-Fansite, www.sega-dc.de, etwas traurig macht.

Wirklichen Erfolg hatte Sega zuletzt mit dem Mega Drive. Saturn und Dreamcast waren beide nicht besonders erfolgreich, tatsächlich hat sich die Dreamcast aber signifikant besser verkauft – ebenfalls rund 10 Millionen Mal – und das in wesentlich kürzerer Zeit.

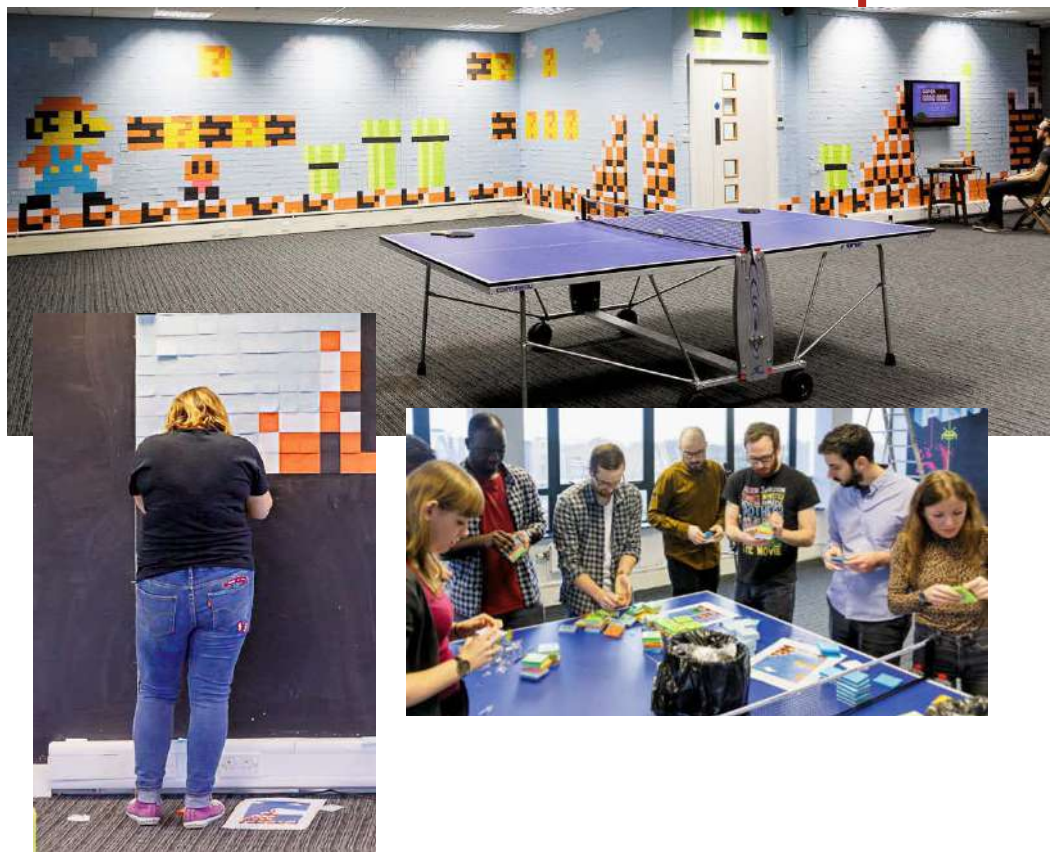
– Matthias Knoll

Es stimmt, dass vom Sega Saturn nur einige Hunderttausend Einheiten mehr verkauft wurden als von der Dreamcast. Allerdings ist es faktisch so, dass die Hypothek der Dreamcast-



POST-IT MARIO

Die Agentur Viking Österreich hat, vielleicht aus ehrlicher Begeisterung für den hüpfenden Klempner, vielleicht auch aus Selbstbewerbungsgründen, eine typische Mario-Szene in ein Wandkunstwerk verwandelt. Die Besonderheit dabei: Die Pixel wurden quasi durch verschiedenfarbige Post-its ersetzt. Dafür wurde die im Pausenraum zur Verfügung stehende Wandfläche durch die Größe der Post-it-Zettel geteilt und dann darauf die Vorlagen umgerechnet, mithilfe eines Rasters auf den Vorlagen und auf der Wand – so bekam jedes Post-it einen genauen Platz und musste nur noch aufgeklebt werden. Doch o weh: Es fehlten schwarze Klebenotizen! Gerade noch rechtzeitig konnte ein Viking-Mitarbeiter auf Ebay einen Stapel davon ersteigern. Zehn (vermutlich) Freiwillige klebten dann sieben Stunden lang 6.223 Post-its an die Wände, bis Level 1-1 aus *Super Mario World* fertiggestellt war.





SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de

Forum: www.gamersglobal.de/retro

Brief: eMedia, Retro Gamer,

Hans-Pinsel-Str. 10a, 85540 Haar



GEWINNER DES MINI SNES

Viele Hundert Einsender haben ihr Glück versucht, doch nur einer konnte es gewinnen, das Nintendo Classic Mini Super Nintendo Entertainment System, um den Kleinen beim vollen Namen zu nennen. Satte 21 Spiele samt *Star Fox 2* sind vorinstalliert. Und der Gewinner heißt ...

Helge H. aus Wöllstadt

Wir gratulieren! Bei Erscheinen des Hefts sollte der Gewinn schon angekommen sein. Wir würden uns über ein „Beweisfoto“, dass das Mini SNES auch gleich zum Einsatz gekommen ist, sehr freuen!

Entwicklungskosten Sega über den Kopf gewachsen ist, nachdem die Verkäufe unter den Erwartungen blieben. Damit war das Gerät die Totengräberschaukel für Sega als Plattform-Hersteller. Die Fehler begannen aber beim Saturn: zu früh erschienen, zu wenige Launch-Titel, zu teuer in der Herstellung und im Laden, zu viel Inhouse-Konkurrenz (Mega Drive, 32X, Game Gear, Nomad, sogar das Master System wurde noch verkauft). Insoweit war es tatsächlich falsch, vom Saturn als der letzten „erfolgreichen“ Konsole Segas zu sprechen. Jörg lässt überdies ausrichten, dass ihm die Dreamcast schon wegen Shenmue sympathischer ist als der Saturn...

– Red.

SPIEL MIR DAS LIED VOM CRASH

Erst einmal ein großes Lob für eure Zeitschrift. Vor drei Jahren bin ich zufällig auf Retro Gamer gestoßen und lese sie nun regelmäßig. Mittlerweile habe ich zwei Themenwünsche. Zum einen der Computerspiele-Crash von 1982. Der wurde immer wieder mal erwähnt, aber (soweit mir bekannt) noch nicht ausführlich thematisiert. Zum anderen würde mich ein Bericht über die Programmiersprachen interessieren, wie etwa Assembler, Basic, Maschinensprache.

– D. Baß

In der Tat haben wir den großen Videospiel-Crash in den USA noch nie in einem eigenen Artikel beleuchtet (aber gefühlt schon 123-mal im Zuge anderer Artikel). Er kommt auf die Merkliste! In Retro Gamer 3/2013 haben wir immerhin den Mythos des „1977er-Crashes“ beleuchtet. Auf einen Artikel zu Programmiersprachen können wir dir keine Hoffnungen machen, das Thema ist zu komplex, als dass wir es im Rahmen von Retro Gamer abhandeln könnten – zumal Spiele seit den 90ern sowieso nicht mehr maschinennah programmiert werden, sondern mit den jeweiligen Entwicklungssystemen der Firmen oder Plattformbetreiber. – Red.

KEHRT BATMAN ZURÜCK?

Könntet ihr in den nächsten Ausgaben über *Batman Returns* und *Asterix und Obelix* – beide fürs SNES – einen Artikel verfassen? Ich habe in den 90ern diese Spiele mit meinem Kumpel gespielt – und auch heute noch machen sie einen Riesenspaß.

– D. Keßler

Vielleicht hat ja mal einer der Spielerveteranen Lust auf einen Artikel zu beiden Spielen. *Batman Returns* wurde immerhin in der *Batman-Historie* in Ausgabe 2/2015 erwähnt.

– Red.

RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab Juni 2018? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit! Unser Dank gilt Michael Schmitzer von Kultboy.com, Holger Aurich vom DoReCo, Dennis Grundmann sowie dem RetroGames e.V. Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

BÖRSEN

3. RetroGameCon Zwolle

18.2.2018, 10 – 15:30 Uhr
Zwolle, Niederlande
Eintritt: 3 Euro
<https://www.press-startgames.com/c-3714150/retrogameconzwolle>

HomeCon 48

17.3.2018, ab 10 Uhr
Alte Schule, Hanau
www.homecon.org

Retro-Computer-Treff Niedersachsen

17.3.2017, 10 – 19 Uhr
Freizeitheim Döhren, Hannover
www.classic-computing.de

Retro-Börse Hannover

24.3.2018
Freizeitheim Döhren, Hannover
www.retroboerse.de

Dortmunder Retro-Computertreffen

24.3.2018
AWO, Dortmund
www.doreco.de

LuheCon 6

31.3.2018
Marstall, Winsen
www.forum64.de

11. Classic Video Games Convention

7.4.2018
Kuchenheimer Str. 220,
Euskirchen
Eintritt: 10 Euro
www.classic-videogames.de/cvgcon

12. Lange Nacht der Computerspiele

21.4.1028
HTWK Leipzig,
Karl-Liebknecht-Straße 145
Eintritt frei
www.computerspielenacht.de

Retro-Börse bei München

28.4.2018
Hachinga Halle, Unterhaching
www.retroboerse.de

Retro-Börse Schwaben

5.5.2018
SFH Ingersheim, Crailsheim
www.retroboerse.de

HomeCon 49

26.5.2018, ab 10:00 Uhr
Alte Schule, Hanau
www.homecon.org

Retro-Börse im Ruhrgebiet

26.5.2018
Zentrum Altenberg, Oberhausen
www.retroboerse.de

HainCon #2

23.6.2018, ab 9 Uhr
Feuerwehrhaus, Haingrund
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e.V.

Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag
von 20 – 1 Uhr und
jeden 1. Dienstag im Monat
von 19 – 23 Uhr.
Eintritt 3 Euro, Spielen ohne
Münzeinwurf.

For Amusement Only e.V.

Seligenstadt,
<http://for-amusement-only.de>
Öffnet an jedem 1. Samstag
im Monat von 15 – 21 Uhr.
Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2018 erscheint am **10.5.2018**

CONTRA

THE ALIEN WARS & HARD CORPS

Teil 1 war indiziert, wurde aber mittlerweile wieder von der Liste gestrichen: Die *Contra*-Serie (*Probotector*) sorgt mit ihrer „Run and gun“-Daueraction, dem äußerst happigen Schwierigkeitsgrad und sehr speziellen Endgegnern schon seit 1987 für heiße Köpfe. Wir beleuchten *Contra III* und *Hard Corps*.

IHR KÖNNT
RETRO GAMER
AUCH ABONNIEREN,
SIEHE SEITE 168,
ODER BESTELLEN UNTER
shop.heise.de



LOOKING GLASS

Firmenarchive kündigen wir selten an, doch bei einem der Top-Studios der 90er Jahre machen wir eine Ausnahme: Looking Glass ersann nicht nur *Ultima Underworld*, *System Shock* und *Thief*, sondern legte auch den Grundstein für Nachfahren wie *Bioshock* und *Dishonored*.

Sonderheft

NES SNES



erscheint am **12.4.2018**

DIE HISTORIE VON AMSTRAD

Hierzulande war die CPC-Serie von Amstrad wegen des deutschen Distributors als Schneider CPC bekannt. Doch Amstrad kaufte auch die Sinclair-Rechte, brachte Spectrums und IBM-kompatible PCs.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die

196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLÉITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de

Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Dennis Hilla,
Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz,
Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert, Michael Hengst,
Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG

eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover,
www.emedia.de

HERAUSGEBER

Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL

Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK

Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF

VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS

Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG

eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)

Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE

Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom
Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden
gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb,
Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten
sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten.
Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche
schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future
Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten
gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne
vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing
Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH
ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien
GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

Future



eMedia GmbH

Copyright © 2018 Future Publishing Limited
www.futurepubl.com

JETZT IM HANDEL:



180 Seiten für nur 9,90 €. Jetzt im Handel oder unter shop.heise.de

PIZZA CONNECTION 3



**DIE FORTSETZUNG DER KULTSERIE!
AB DEM 14. MÄRZ VERFÜGBAR!**

EXKLUSIVE HANDELSVERSION MIT SOUNDTRACK-CD, POSTER & KÜHLSCHRANKMAGNET IM EDLEN SCHUBER!